Jike即刻 **红旗下的蛋** 即刻搜索的官民两难



《古剑奇谭》 系列新作报道（二）



死亡空间3 破碎虚空启示录



大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第435期



04 月上

本期特惠价：7元
邮发代号：82-726

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择



重磅专题 当那群波兰人勾搭上PS4

特别策划 数码骑行，轻松上路

新品初评 黑莓Z10手机 / Razer噬魂金蝎终极版游戏键盘 / 戴尔Latitude 10平板电脑 / 捷波朗REVO混音器耳机

应用聚焦 风光不与四时同——微单相机崛起

前线地带 废土2 / 搏击俱乐部 / JOJO的奇妙冒险

在线争锋 网络游戏的付费机制探讨

www.popsoft.com.cn


ISSN 1007-0060



梦幻龙族Ⅱ
ml.9hgame.com
梦幻龙族Ⅱ仙境童话节
登陆游戏领取萌爱礼包
ML.9HGAME.COM
九合天下
九合游戏
9hgame.com
GRAVITY
GAMES

重点推荐

P18 特别策划
数码骑行，轻松上路

把数字化方案与骑行运动结合起来，让这种有益健康的室外活动变成充满乐趣的信息之旅——没错，数码骑行就是如此引人入胜！



P41 特别策划
风光不与四时同
——微单相机崛起

“随身系统”概念早已深入我们的生活，当移动智能手机系统无法满足娱乐或办公需要时，传统的桌面平台正在进行“随身化”来填补空缺……



P96 半月焦点
《死亡空间3》

“死亡空间”系列自诞生至今已茁壮成长为横跨所有主力平台的庞然大物，在这一代游戏中主角艾萨克将前往神印之源为人类的生存开展终级一战。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
北　京	林　力	山　东	宋瞻园
天　津	谢　哲	广　西	梁　豪
江　苏	吉喆语	河　南	周　鹏
吉　林	谭龙鹏	四　川	张燕清
河　南	刘明义	内蒙古	张　亮
上　海	夏　语	河　南	王　蒙
河　北	李东梅	上　海	刘思哲
广　西	岳易宏	陕　西	钱玉明
北　京	王松鹏	北　京	李　翔
甘　肃	刘东辉	黑龙江	杜鹏飞



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个

新品初评
6 商务新时代——黑莓Z10手机
8 键盘也智能——Razer噬魂金蝎终极版游戏键盘
9 承载商业机会——戴尔Latitude 10平板电脑
11 好声音炫出来——捷波朗REVO混音器耳机

专栏评述
12 红旗下的蛋——即刻搜索的官民两难

特别策划
18 数码骑行，轻松上路
19 骑行上路——地图应用入门篇
28 骑行上路——规划导航提高篇
34 骑行上路——硬件设备篇

应用聚焦
44 风光不与四时同——微单相机崛起
54 云中办公室——全新Office深度体验
59 网罗天下
@应用速递
62 专业电子相册制作——数码大师2013 / 软件绿化工具——Cameyo / 在屏幕上实时显示键盘操作——Carnac
63 复制与粘贴增强工具——MapleClip / 批量下载人人网照片——人人网相册助手 / 为PDF文档添加书签——JPdfBookmarks / 迷你MIDI编辑器——Aria Maestosa
@掌上乾坤
64 智能拍照——Blux Camera / 音乐相册——iMV / 最潮自拍社区——美拍
65 极致简约——欧朋浏览器V14 / 复制查词——有道词典V3.6 / 清新记事本——GNotes
66 攒机指南

要闻闪回 68
大众特报 71
晶合通讯 74

专题企划
77 电子游戏的瓶颈与新天际——当那群波兰人勾搭上PS4

中国游戏报道
84 大音本无声，相携谱灵韵
——上海烛龙2013·《古剑奇谭》系列新作专题报道之二

前线地带
87 废土2
89 战争游戏——空地一体战
91 超级房车大赛2
@本月游戏快报
92 英雄传说——碧之轨迹 / 瘦长魅影——降临

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任）杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编 陈子赟
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2013年4月1日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

93 黎明传奇 / 特技摩托进化——黄金版
94 搏击俱乐部——游戏时刻 / SCP基金会——真相大白
95 热带惊雷——返场 / JOJO的奇妙冒险——轻易发生在杜王町的肮脏行径

半月焦点
96 破碎虚空启示录——《死亡空间3》的世界

龙门茶社
118 我的爷爷是笔妖

评游析道
121 业余灭虫部队——评《异形——殖民陆战队》
124 嘈杂的寂静岭——电影《寂静岭2》何以这么烂?
@在线争锋
127 千金难买刷刷刷——小红帽你不懂Free2Play
129 续关请投币——网络游戏的付费机制探讨
133 《大众软件》游戏测试平台

极限竞技
136 吃不到的DOTA2，好吃么?

读编往来
140 大软微博话题
141 编辑部版《行尸走肉》之千万别后悔
142 林晓在线
143 幕后英雄

TOPTEN
144 热门游戏TOPTEN

责编手记



这是我来北京后的第一个春天，而上一次写责编手记还是秋天，这意味着我度过了一个北京的冬天。我添置了一顶藏青蓝的“雷锋帽”，它与围巾、棉手套一起，很好地保护了我的健康。有句话说“北方干冷，南方湿冷”，这句话基本是对的，但我还要补充一句，将脖子或手暴露在黄河以北地区的冬夜里，后果还是很可怕的。我很惊讶差不多纬度的韩国人能一年四季顶着绒线帽子到处晃荡，后来意识到半岛地区的风跟北京实在不好比。

其间回了趟南京，走出地铁站的时候习惯性地扣上了帽子，然后招来不少目光。后来陪母亲在珠江路上晃荡的时候，发现果然满街几乎没一个戴这么厚重的帽子的。这就是所谓的“when in Rome do as the Romans do”了吧。到家后的第二天早上我是被活活冻醒的，吸一口气就感觉整个房间都是冰窖。所以，北方的室内暖气实在太给力太给力了，所谓“南方人抗冻”的说法就是这么来的。只可惜很多嚷着要在南方供暖的人，其实并不清楚——暖气它不是免费的，一百平的房子一个冬天可是要交两三千暖气费的!

本期责编：海参崴渔夫

商务新时代

黑莓Z10手机

■北京 半神巫妖

炫目度：★★★★

口水度：★★★★★

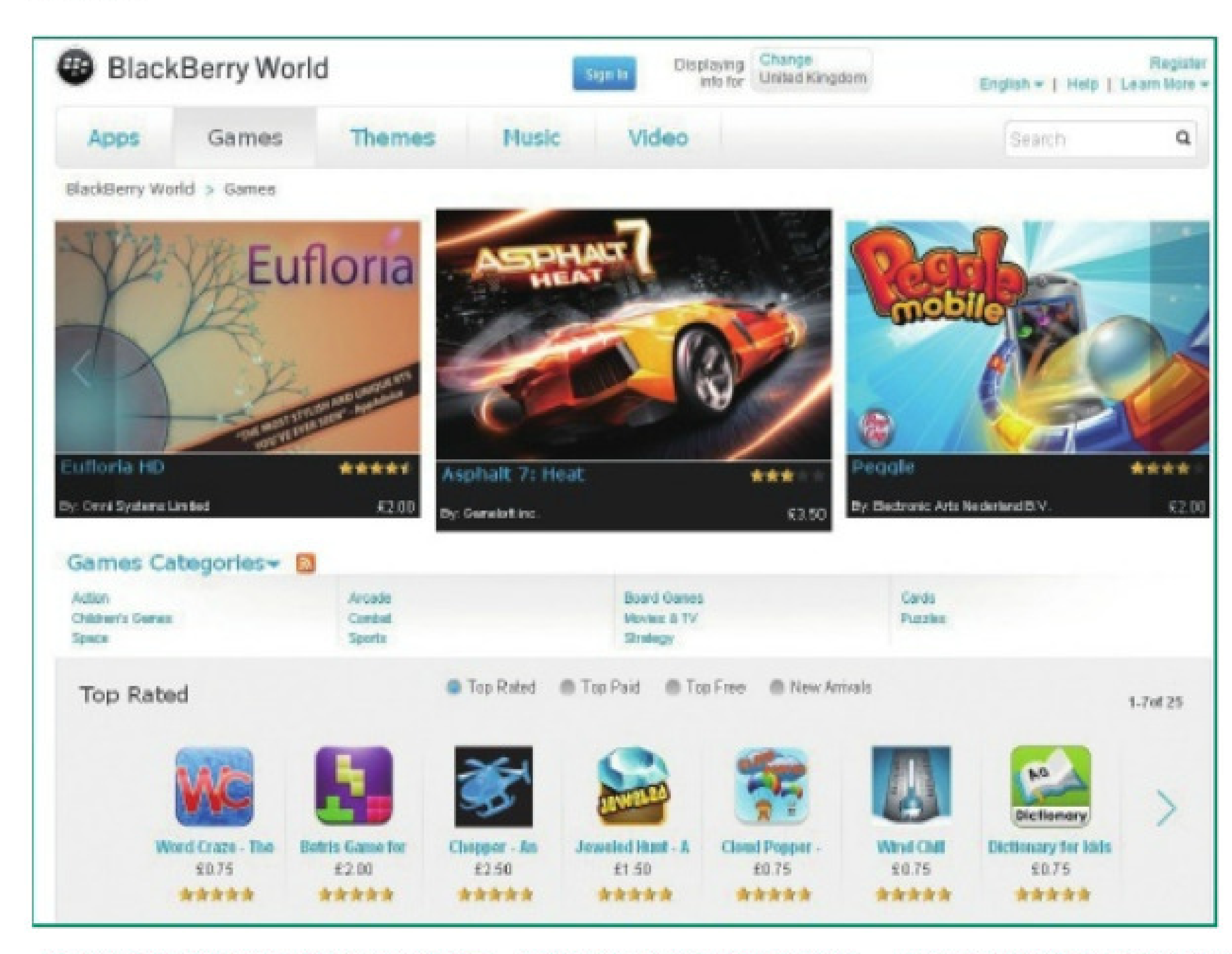
性价比：★★★★

◆黑莓（Blackberry）◆已上市 ◆5200元 ◆附件：充电器、USB充电/数据线、耳机、说明书 ◆暂无服务热线 ◆推荐：黑莓品牌爱好者、商务人士 ◆相似产品：iPhone 5、HTC One等

←黑莓Z10手机正面没有任何按键，是一款真正意义上的全触屏手机。它配置了4.2英寸1280×768分辨率屏幕，正面右上角为200万像素摄像头，整体设计虽不华丽但质感十足，简洁且极具商务范儿。其机身尺寸为130mm×65.6mm×9mm，是目前为止黑莓手机中最薄的一款

Z10的背部同样手感很好，塑料外壳搭配凹凸点饰的防滑纹路，让137.5克的机器握在手中有一种很可靠的感觉。背部带有800万像素摄像头和闪光灯，支持720p高清录像、自动对焦等拍摄模式

曾几何时，RIM公司的黑莓手机一直是政府及大企业用户最喜爱的品牌，这完全得益于它极高的安全性，在2007年还占有全球40%份额的黑莓自从全触屏手机流行之后逐渐没落。尤其是黑莓引以为傲的QWERTY全键盘手机不再是市场主流。更换了CEO的RIM干脆更名为黑莓公司，全力主推黑莓手机，并于2013年1月宣布了新时代的10系列手机，搭载了最新黑莓10系统。黑莓10系列手机已经公布了Z10全触屏手机以及传统的Q10全键盘手机，这两款旗舰产品能否让黑莓重回巅峰？我们拭目以待。



黑莓10系统原生应用里也有一些很出色的主流游戏，比如EA的极品飞车等



Z10右侧有3个按键，上下负责增减音量，或长按播放上一首/下一首歌曲。中键默认是语音命令，也可自行设置为其他功能。以往的相机快捷键则被取消



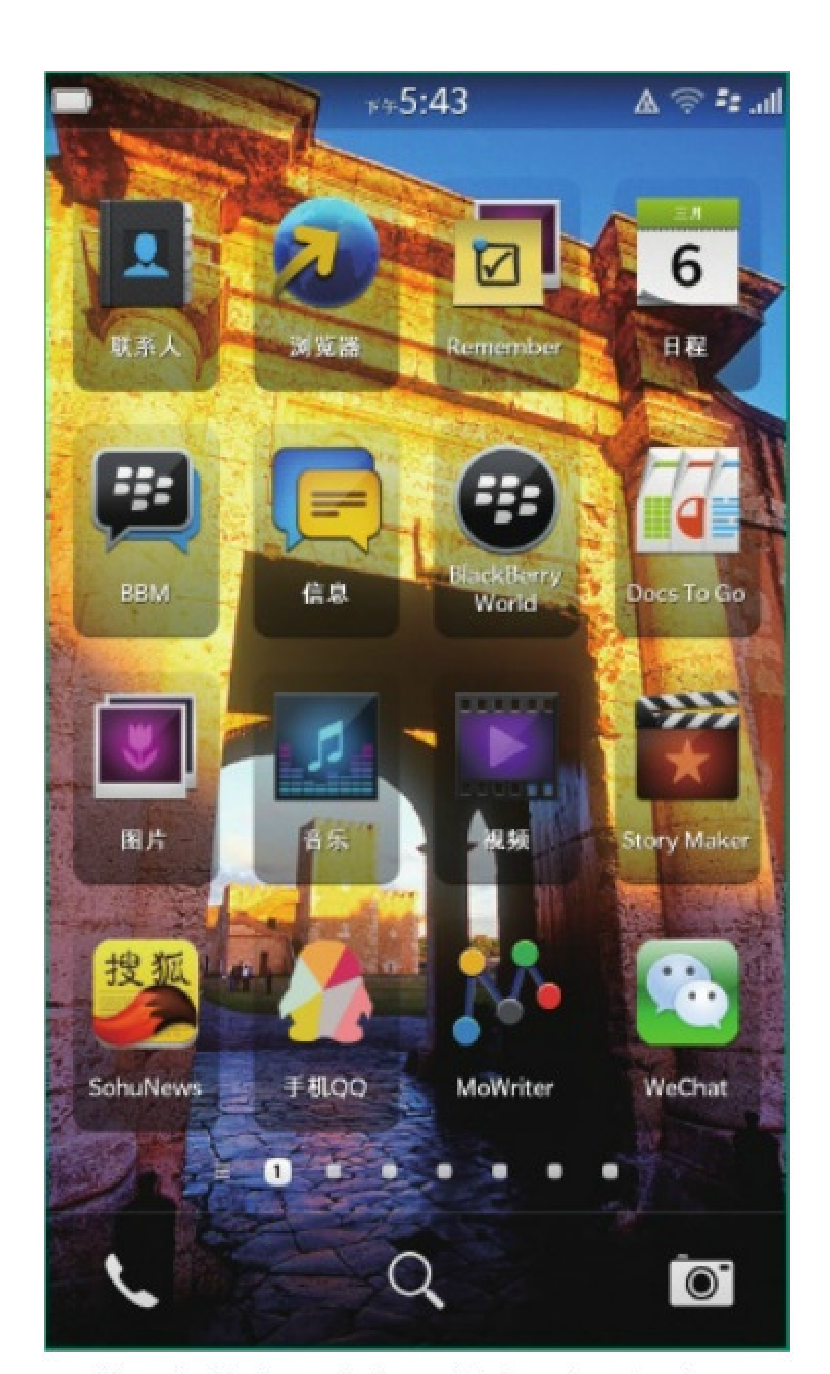
Z10左侧设置了Micro USB接口和Micro HDMI接口。Micro HDMI可以更方便地连接投影机等各种设备输出图像，在商务展示、演讲中比MHL接口更实用



Z10拥有双核1536MHz双核处理器，2GB内存和16GB存储空间。来源于QNX系统的操作系统支持多任务，Z10可以同时运行8个程序而不减速



Z10一屏可容纳4×4的应用图标，或可以装下四个应用进程缩略图，且可同时打开两屏内容，也就是说最多可以同时打开和管理8个应用。设备的操作可以全部依靠手势。尤其值得一提的是Hub，黑莓Hub集合了用户在该设备中的所有信息，从QQ到微博到邮箱甚至Facebook，全部通过手势拉到屏幕最左侧查找，十分方便



黑莓手机的应用太少一直被用户所诟病，虽然在Z10发布时已经有了7万个应用，但与Android和iOS应用的数量差距仍不小，好在这一代黑莓系统支持Android转制，我们就在Z10上安装了Android版的QQ、微博甚至微信。随着原生应用的不断增加，黑莓10的应用数量赶上目前Windows Phone的水平应该问题不大



Z10的摄像配置在数据上并没有什么过人之处，但是独特的Time Shift（时间轴）功能让人眼前一亮，此功能可以让设备在拍照时预先保留前后几秒的图像，用户可在拍照后调整照片中人像的状态，例如在拍摄合影时通过后期选择和调整来避免闭眼、移动、对焦不准等情况



Z10目前有黑色、白色两款出售版本，另外还有一款惊艳的红色版本，但是不供出售，只是提供给应用设计者作为奖励的典藏版



Z10可以更换电池，这是黑莓一直试图保持的特色。其电池为1800毫安时容量，电池仓侧面为Micro SIM卡和Micro SD卡插槽

总结： 黑莓10系列手机的市场定位很准确，那就是不求靠Z10、Q10打败谁，而是让黑莓回到这个已经将自己抛离的商务手机市场中来，站稳脚跟后通过后续产品争取夺回自己的市场份额。从1月在英国、加拿大首先发布到现在，Z10已经取得了不错的成绩：例如德国政府宣布采用Z10作为从总理默克尔到普通雇员的移动设备；默克尔把玩自己手中最高安全等级定制的、价值2500欧元的Z10的照片则登上了各大媒体。在强调娱乐的苹果和三星手机已成为绝对主流的今天，曾经的商务王者黑莓无疑给我们带来了一些不一样的体验。P

键盘也智能

Razer噬魂金蝎终极版游戏键盘

■晶合实验室 魔之左手

中高端游戏键盘提供可编程按键和信息显示屏早已是司空见惯的事情，不过宣称自己是已经是智能化的产品却相当罕见，Razer最近推出的噬魂金蝎终极版（razer-deathstalker-ultimate）游戏键盘，就开创了它的一个新系列——智能键盘。它究竟有什么特别之处，才能在高手云集的Razer游戏键盘产品中，享受到唯一的“智能”称号呢？



噬魂金蝎终极版是罗技最新游戏键盘系列的高端型号，它给人的第一印象就是“大”。内置显示屏、侧面快捷键、大尺寸掌托等设计，使其长宽都比常规键盘多10cm左右



作为游戏键盘，噬魂金蝎终极版当然提供了游戏模式，可屏蔽Windows按键、Alt+F4等按键和组合，以防其影响游戏过程，玩家还可通过触控屏幕快速设置游戏模式

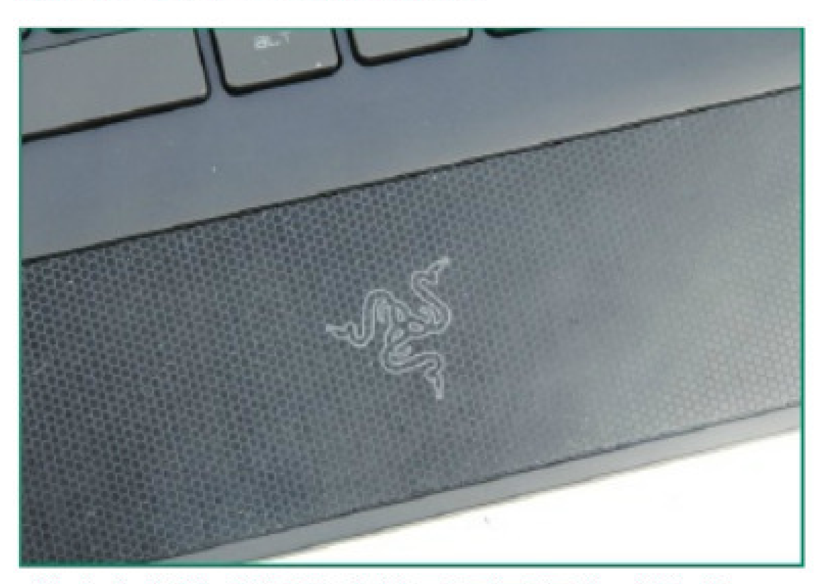


噬魂金蝎终极版让人最感兴趣的就是右侧的小平板和其上方没有任何标示的10个按键，平板下方的两个按键说明它是一块触摸板，但它的能力其实远不止于此，将两个USB口全部连接到PC上，就会为我们展开新的画面——Razer独特的Switchblade用户界面





在通电后按键与平板上均出现了图像，原来它们分别是自适应可触式按键和一块4英寸的全彩触控屏幕。默认状态下触控屏幕为数字小键盘，上方按键则成为传统的编辑键。这些按键的材质经过特殊处理，让显示的图像更清晰地向左下方，即正常使用时用户眼睛的方向进行投射



噬魂金蝎终极版的主键区采用孤岛式键帽，三色LED背光，肤质涂层舒适防滑，可实现最多10键无冲突，左侧竖排着5个可编程按键。掌托部分覆盖着一层柔软的橡胶，其上密集的六角形框有很好的防滑效果



10个按键和触控屏幕的显示内容会根据用户选择的功能不断变化，例如将小屏幕作为网页浏览器或进行多媒体播放时，会变成浏览器控制键和多媒体播放控制键；而进行快速设置时就只启用保存与取消两个按键

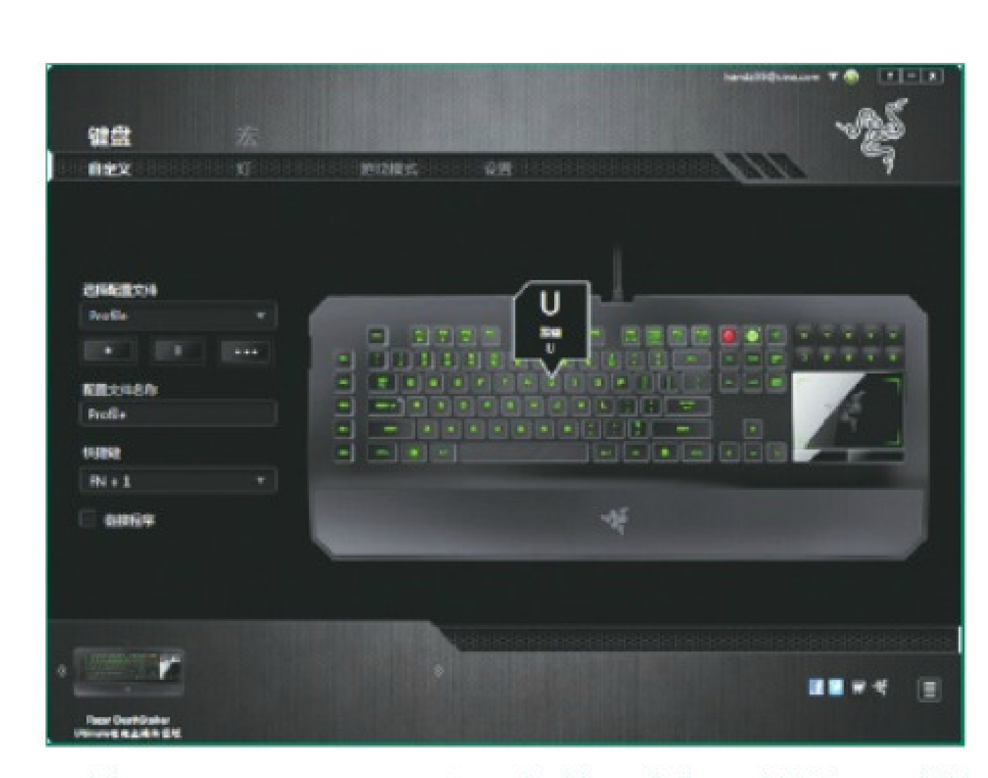


炫目度：★★★★★

口水度：★★★★★

性价比：★★★★

◆雷蛇（Razer） ◆已上市 ◆1999元 ◆附件：说明书等 ◆400-815-5888（防伪查询） ◆推荐：竞技游戏、高端玩家 ◆相似产品：Razer星球大战-旧共和国键盘、Cherry G80-11900等


通过Razer Synapse 2.0设置软件，我们可以编辑所有按键的快捷功能、按键和屏幕背光强度、按键背光颜色等，还能更换Switchblade用户界面中的显示画面


噬魂金蝎终极版的编织线缆牢固且可防缠绕，双USB接口则提供了足够的电量

噬魂金蝎终极版在实际使用中给我们留下了深刻的印象，较小的按键力度和键程适合长时间使用，大量快捷键在很多游戏中带来了明显优势。在等待组队、载入时还可以通过触控屏播放一些喜爱的音乐，甚至上网来解闷。

总结：这是一款功能强大，使用舒适的高端游戏键盘，Switchblade用户界面给人留下了深刻的印象。当然它的按键、触控屏数字键盘等设计也需要玩家付出一定的时间来适应。P

承载商业机会

戴尔Latitude 10平板电脑

■晶合实验室 山青



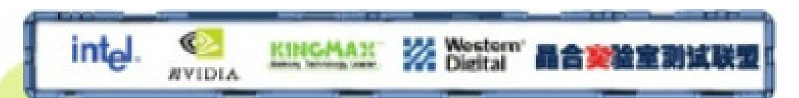
作为戴尔商务品牌Latitude的主力平板产品，Latitude 10采用沉稳的黑色壳体，配置10.1英寸1366×768分辨率IPS屏幕，表面覆盖防刮擦玻璃，顶部带有200万像素摄像头和摄像头指示灯


全配置Latitude 10与基本型产品最主要的外观区别就是接口，它的侧面和底部分别增加了mHDMI视频输出接口和可充电的Micro USB接口。全系列均配置的坞站除了快速充电，应该还能连接未来的键盘等外设

平板电脑的商务应用一直是大部分产品的短板，安卓和iOS系统中虽然出现了一些为商务应用设计的软件或硬件，甚至是很优秀的商务平板电脑。但受到操作系统限制，它们在与PC商用软件的互动、投影外设连接等方面，仍然存在很大的问题。Windows 8平板电脑由于直接使用PC操作系统和硬件平台，从根本上改变了这一现象，也因此迅速被引入了很多厂商的商用产品线中。

Latitude 10的背壳采用肤质涂层，顶部带有800万像素摄像头和LED补光灯。其侧面则为橡胶材质，手感温暖舒适，握持牢固，且可防磕碰，但操控键却变得有些难找且力度较大。其厚度为10.5mm，重量为649g（基本型）～698g（全配置型），虽然不算很轻薄，但良好的手感使其长时间手持也不会感到疲劳





炫目度：★★★★

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★

◆戴尔（Dell） ◆已上市 ◆3999元起（高配版4999元） ◆附件：电源适配器、说明书等 ◆800-858-0888（在线销售） ◆推荐：商务用户， ◆相似产品：三星500T1C、联想ThinkPad Tablet 2等





能够拆卸的电池是Latitude 10的一大特色，可更换为容量翻倍的4芯电池，大大增加续航时间，而原配2芯电池厚度只有5.4mm，重量213g，增购一块作为旅途备份也很不错，高配型在电池下方预留了mSIM卡接口，可支持多制式网络，但在系统升级后才能启用

主要配置	
处理器频率	Intel凌动双核Z2760，1.8GHz
显示屏	10.1英寸（分辨率1366×768，支持5点触控）
内存	2GB
显卡	533MHz核芯显卡
硬盘	32GB～64GB，（高配版有128GB可选）
光驱	无
无线网络	802.11n WiFi，蓝牙，（高配版提供3G网络支持）
接口及扩展	USB，SD读卡器，耳麦接口，坞站接口，（高配版提供Micro HDMI输出和可充电的Micro USB接口）
输入设备	虚拟键盘和底部Windows键
摄像头	前200万、后800万摄像头
外形尺寸	274mm×176.6mm×10.5mm
重量	649g（基本型），698g（高配型），充电线和变压器重量239g
操作系统	32位Windows 8中文版

这款产品并没有安装高性能硬件，而是选择了低功耗和稳定性更好的配置，当然成本也因此有所降低。在实际测试中我们使用其自带系统，保留戴尔附赠软件，安装微软蓝牙键鼠。其开机时间10.73秒，睡眠唤醒时间只有1.28秒，几乎是按下Windows按键后马上就进入登录界面或使用状态。

标准测试成绩表		
PCMark 7	PCMark	1445
wPrime*	1024M	1873.311秒
Fritz Chess Benchmark	4线程	1736千步/秒
Windows 8体验指数	处理器	3.4
	内存	4.7
	桌面图形性能	3.8
	3D商务和游戏图形性能	3.3
	磁盘数据传输速度	5.4
街霸4	640×480 最低画质	17.08fps
MediaCoder x64*	Intel GPU加速	447秒
	转换后容量	73.8MB

注*：此项得分越低越好，其他项目得分越高越好

在实际测试中，其外壳没有感到明显升温，在高负载情况下，其续航时间更是达到了9小时36分钟（剩余3.6%电量），睡眠状态下的待机时间可达20天以上。其测试成绩并不算高，特别是游戏性能较低，但在实际办公应用能力方面，如打开大尺寸Word文件、PDF文件的速度，与中端超极本相差不大。

总结： Latitude 10特色鲜明，不追求高性能、轻薄、炫目，而是以更牢固的机体、更稳定的系统、更长的续航时间、更快的响应，以及更强的扩展能力，为商务用户提供了实用的平台。

好声音炫出来
捷波朗REVO混音器耳机

■晶合实验室 魔之左手



Revo有无线与有线两个版本和灰、白两个颜色，音频连线则为醒目的橘色，整体造型和色彩时尚但不张扬。它的线缆、接口、金属支架等都经过严格测试，牢固而不笨重，包括连线在内仅重223g

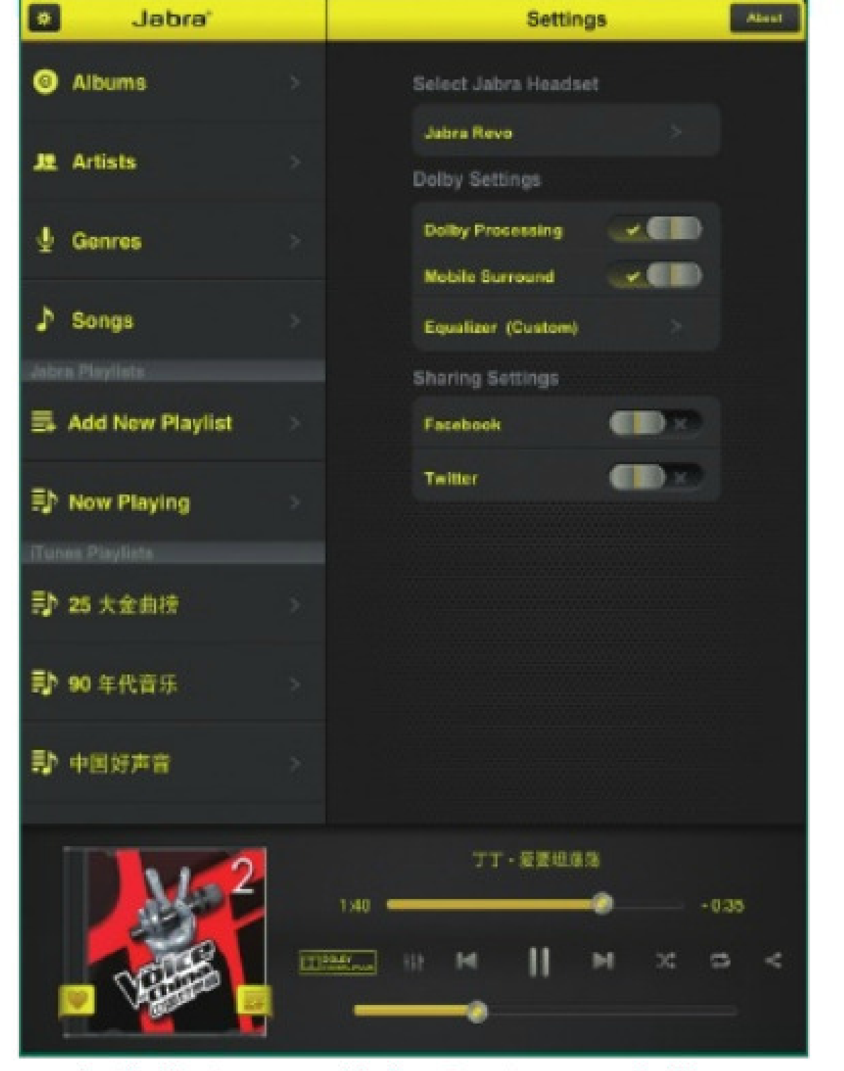
炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆捷波朗（Jabra） ◆已上市 ◆1680元 ◆附件：收纳袋、说明书、APP激活码等 ◆800-858-0789（客户支持） ◆推荐：追求音质和个性的苹果用户 ◆相似产品：魔声Beats Mixr、Logitech UE 6000耳机等

大街上的时尚男女越来越希望以更显眼的方式彰显自己的个性，所以喜欢音乐的年轻人也开始将低调的耳塞换成同样拥有出色音质，但是更加显眼的头戴式耳机。对果粉来说，最喜爱的听音设备除了原装耳机外，就是beat魔声产品了，不过当满街男女都带着或大或小的b字Logo耳机时，你是否想要有所不同呢？捷波朗最新的REVO混音器耳机，就是一个不错的选择。



Revo支架包裹软垫，记忆海绵耳杯绵软舒适，内径较小，不包裹耳部，营造回响空间的同时减少耳部的闷热感，更适合户外佩戴



要充分感受REVO的音质，还需要安装Jabra Sound App，它可关联苹果设备的自带播放器，自动识别捷波朗音乐设备，并提供更多的调节功能和更好的声音



REVO使用防缠绕线缆，线控带有音量调节和播放/暂停按键，并带有麦克风。它采用苹果耳麦接口规格，连接其他品牌产品可能会出现线控无法正常使用的情况

Revo是一款动圈式耳机，支持杜比音效，频响范围20Hz～20KHz、119db灵敏度（1V/1KHz），还带有主动降噪能力。在使用Jabra Sound App进行试听时，REVO的杜比音效表现得非常明显，普通MP3的乐音、人声也都明显增加了质感，表现力和分辨力有大幅提升，例如低音部分的鼓声，一些以前只能听到低音轰鸣的段落，现在能较清晰地分辨节奏与鼓声。



在不使用时，REVO可折叠并装入捷波朗附赠的收纳袋中



其输入方式为3.5mm音频插头，左右均带有输入接口，亦可通过这一接口进行串联分享

总结：这是一款声音、质量、外形都很出色的苹果数码设备伴侣，对厌倦了满街b字logo耳机的苹果用户是不错的选择。不过也许是在有线设备上的经验不如蓝牙设备，这款耳机也有线控不带固定夹、线缆撞击声（听诊效应）较明显等小瑕疵。



搜索领域的竞争一直都很激烈，国内除了百度一家之外，还有谷歌、搜狗、搜搜、有道、中搜等众强在侧。这种情况下，邓亚萍和她带领的即刻搜索将面临怎样的处境？

红旗下的蛋
即刻搜索的官民两难

■北京 冰河



即使1994年广岛亚运会上面对小山智丽输掉决赛，在那个邓亚萍运动生涯中为数不多的失冠时刻，她所面对的压力和围攻也没有如今看上去激烈。她现在所处的领域尽管某种程度上来说也是竞技场的一种，却看不见一个明确的对手。没能赢得比赛还可以说是对手太强，在这里却只能说自己能力不够。也许她还想像打球那样集中精力盯住一个目标来解决战斗，但在这里，没人看得见球在哪里。尽管这场比赛还没结束，或者说恐怕永远也看不到结束的一天，不过对于邓亚萍来说，这场比赛已经到了抢赛点的时刻。只是她现在没有场下的教练团队，也没有场外的观众助威，她能顶过去么？没人能知道。

一个传奇人物所面临的最大挑战，恐怕就是如何让传奇延续下去，邓亚萍曾经在体育场外以能力和拼搏延续了她的传奇，成为中国的世界冠军中少数成功转型政界的一位，但当她再次转型，进入互联网行业这个新战场的时候，显然传奇开始褪色。

让邓亚萍的传奇神话出现裂痕的，就是近期关于即刻搜索（原人民搜索）的一系列风波和争议。以中国互联网搜索引擎行业的竞争态势来看，历史并不悠久的即刻搜索原本不应该掀起这么大的风波，但如下的几项因素叠加其中，让即刻搜索不仅仅成为一件互联网行业的热点事件，还染上了几分娱乐行业和社会民生焦点的戏剧色彩。

一、邓亚萍从体育明星向政界人物成功转型之后，就职即刻搜索的行为标志着她再次转型，向着互联网企业家的身份转型。众所周知体育明星中转战商界获得成功的只有“体操王子”李宁，因此邓亚萍能否再次成功征战互联网，成为一个不大不小的热点。

二、即刻搜索（原人民搜索）的背后支持，是中国传媒行业重量级媒体人民日报集团，由于人民日报在传媒行业和政经领域诸多的关系背景和资本实力，让即刻搜索介入互联网染上了不少扑朔迷离的色彩。传统传媒行业的互联网发展能否获得成功，官方意志如何把握这场国有背景和民间资本展开的竞争，对于未来中国互联网行业的发展来说，都是意义深远的大问题。

作为世界冠军，邓亚萍是成功的，但作为即刻搜索的总经理，她却不免遇到有劲使不上的尴尬。

三、在即刻搜索于2010年介入互联网之后，奇虎360又于2012年高调杀入搜索引擎市场竞争，与中国互联网搜索引擎的霸主百度展开了直接对抗，使中国搜索引擎行业的竞争变得更加混乱复杂。而360搜索出台之后，于2013年2月与即刻搜索宣布达成合作，强势的民间资本与强势的国有企业联手对抗竞争会带来什么变局？这也是行业中很多人非常关心的问题。

由此，这场表面聚焦于邓亚萍明星身份上的互联网热点，其背后牵扯着资本合作、官方调控、媒体转型等多个事关中国互联网未来走向的焦点问题，外表的风平浪静之下暗流汹涌，不由得让人不关心。而从目前的事态变化来看，表面上的平静已经开始出现裂痕，很可能在未来几个月内产生比较大的变动，由此会带来怎样的影响无法预料。在风暴到来之前，有必要先了解一下气流的变化，以便在风暴到来之际闭门关窗，收拾好衣服，防止被波及。

“打雷喽！下雨收衣服喽！”随着唐长老的一声呐喊，让我们来看看这场风雨是如何到来的吧。

娱乐化的开始

关于即刻搜索的故事，是从邓亚萍开始的。

根据维基百科上的词条，“邓亚萍”一词下面的解释如下：女，河南郑州人，人民日报社副秘书长，是一名退役女乒乓球运动员。从1990年至1997年，她占据国际乒联的世界女子排行榜首位8年之久。16岁时就夺得首个世界冠军。从1989年到1997年，



2010年邓亚萍担任人民搜索总经理，当时这条新闻并没有引起IT业内太多的关注

她获得了6次世界乒乓球锦标赛冠军和4枚奥运会金牌。1997年退役之后，邓亚萍在清华大学获得学士学位，诺丁汉大学获得硕士学位。2006年她开始在剑桥大学（剑桥大学耶稣学院)攻读博士学位，并于2008年11月29日获得剑桥大学土地经济学 (Land Economics) 博士学位。她的博士答辩论文的题目是The impact of the Olympic Games on Chinese development: A multi-disciplinary analysis（奥林匹克运动会对中国发展的影响：多领域分析）。她说："当时是怀着这样一个梦想，但觉得自己没有这个机会。后来真的在剑桥读博士，也确实付出了非常多的代价。回过头来想，是非常值得的。对11年的求学生涯作个总结，我觉得只要敢想，并且脚踏实地去做，你还是可以成功的。"1997年，邓亚萍成为国际奥委会道德委员会的一名代表。2003年，邓亚萍入选国际乒联名人堂。

显然这是一份璀璨的履历。在强手辈出的乒乓球竞技领域，虽然中国队近20年来占据了压倒性的优势，但也时常受到各国选手的冲击，邓亚萍在退役之前可说是中国女子乒乓球队的绝对一姐，中流砥柱。除了1994年亚运会输给改籍日本的原中国国家队选手何智丽（小山智丽）之外，她没有输掉过任何一场重大赛事的决赛，以其并不出色的身体条件获得如此惊人的战绩，的确是一代传奇。因其顽强的意志和拼搏作风，邓亚萍获得了当时的国际奥委会主席萨马兰奇的青睐，成为他的忘年交。更为难得的是，在退役之后，邓亚萍并未如其他前辈同行一样转型做教练或者从政，而是选择了读书，并于1999年前往英国求学。由于中国运动队的专业培训体制，运动员的文化素质往往是个短板，而邓亚萍迎难而上的行为体现了她一贯不服输不放弃的顽强作风，因此当她在英国剑桥攻克英语难关，并顺利通过答辩获得博士学位之后，她身上的光环又多了一层，成为诸多家长激励子女努力学习的楷模。在其参与北京申奥成功之后，邓亚萍开始进入国内政界，先任职于北京奥组委市场开发部，在北京奥运会结束之后的2009年4月，她转任共青团北京市委副书记，正式跨入政界。而一年半之后的2010年9月，邓亚萍出任人民日报社副秘书长、人民搜索总经理。

可以说，在担任人民搜索的掌门人之前，邓亚萍除了广岛亚运会失利和北京首次申奥失利之外，几乎是百战百胜。她的确近似一个传奇。

但从入职人民搜索开始，邓亚萍身上的完美光环开始出现裂痕。面对记者的持续关注，闪耀多年的明星人物理应驾轻就熟，但邓亚萍却在与媒体的交往中不断失言。2010年12月，她在任职人民搜索伊始，在产品测试版1.0上线之后接受媒体采访时称"百度现在是众矢之的，地位和我那时候打球的感觉一样，第一和第二差距比较远。"她表示，百度应该学习中国乒乓球队的养狼计划，让对手强大起来再去打败，"我们本身代表的是国家，你不用打败我们，你应该多帮助我们，多给我们出主意。我们最重要的不是赚钱，而是履行国家职责。"其中透露出"代表国家"的官方意识让台下众人大失所望，中国互联网行业是个比较纯粹的商业竞争市场，国家政府部门虽然有宏观调控的职责，但很少直接干预，更不用说参与直接竞争。邓亚萍的言论无形中证明了人民搜索裁判员和运动员兼备的身份，这在行业中是不可触碰的禁忌。其后她又在不同场合表示"人民搜索要为人民服务，但初期困难比较大，只能靠国家支持"，再度挑起了政府权力介入商业资本竞争的紧张气氛。这些言论都引起了极大的争议，以至于有人质问"就这样的文化水准和意识，她能代表中国申奥？她能拿博士学位？她怎么说不出老百姓能听懂的语言呢？"

质疑邓亚萍的学位和拼搏经历的确是有些阴谋论了。邓亚萍的失言在中国运动员中很常见，他们长期专注于单纯的竞技领域，思想和言论都比较简单直接。邓亚萍退役之后投身学业，其后又涉足国际体育政界，再到国内政界，接触的都是高端领域，因此头脑中存在一些权力阶层的意识和语言模式是很正常的。当她进入互联网这个以民间商业资本为主导的市场竞争中，思想和意识还不能及时适应角色的转换，失言也不足为奇。只是因为邓亚萍所处的位置敏感，媒体将她的失误放到了聚光灯下，所以影响被放大了。但也正是因为她的这份简单直接，让互联网的同行不由得紧张起来。也许是为了弥补邓亚萍的失言带来的影响，2011年6月人民搜索产品上线一周年之际改名为"即刻搜索"，人民日报社副总编辑、即刻搜索董事长马利称，即刻搜索要在国际化、市场化、现代化的发展道路上，依据搜索引擎国家队的要求标准来建设。北京奥运会金镶玉奖牌设计团队为即刻搜索设计了新标志"七巧板"，以着力淡化即刻搜索的"官方身份"，但能动用奥运会奖牌设计团队这样的资源，无形中还是表明了即刻搜索的不寻常地位。正

如很多媒体在报道中无意引用的一个词语描述的那样——根正苗红。

从奥运乒乓球冠军到清华本科生，再到剑桥博士，邓亚萍的发展轨迹不乏一些争议，但在以往历史中邓亚萍还是依靠自己的表现渡过了难关。从体育行业转型到政界或许难度不算太大，但转向较少有权力直接干预的互联网市场竞争则不然。在谷歌几乎退出中国大陆，百度一家独大，搜狗、搜搜、有道、中搜等瓜分剩余市场份额的大形势下，留给人民搜索的市场空间已经少得可怜，在这种情况下，对互联网和商业竞争毫不了解的邓亚萍因何执掌帅印，这是她面临的第一个挑战，相比之下她的偶尔失言还真不算什么大问题，只要她能在未来的市场竞争中迅速交出一份像样的答卷，那么这些围绕在她身边的争议就会消失。从当时的情况看，形势很严峻，人民搜索面临巨大的挑战和压力，邓亚萍需要尽快组建自己的技术团队，确定发展方向、打造出品牌影响力。虽然不懂搜索技术，但邓亚萍凭借其个人影响力及人民日报社的资源，迅速在麾下聚集了前谷歌中国工程研究院副院长刘骏、谷歌安卓系统1.0版创始团队成员之一的钱江等众多业内精英。随后，人民搜索改名即刻搜索的同时，邓亚萍也确定了从提供民生服务信息的发展路线切入搜索市场的战略，陆续推出“食品安全”及“曝光台”服务。2012年6月，运营两年的即刻搜索推出涉及广告业务的商业系统，正式进入市场化竞争。在邓亚萍“先靠国家，后靠市场”思路的带领下，不到三年时间，即刻搜索的技术架构、运营团队、品牌塑造等均已初具规模，即刻搜索似乎在三年不到的时间里完成了百度董事长兼CEO李彦宏用十几年做到的事情。

就这样，邓亚萍以她的体育明星身份为导火索，为即刻搜索在中国互联网中的征途赢得了一个有些娱乐化色彩的开始。而这个开端的背后，是让同行警惕，而让主持者竭力想淡化乃至摆脱的权力阴影。



即刻搜索网站界面很“干净”，基本看不到广告，其经营状况在此可见一斑

风暴来临

很快即刻搜索迎来了第二桩考验，这次更具商业上的戏剧化色彩。

2013年2月，一则来自虎嗅网“春运班机偶遇”的消息称，“即刻搜索即将进行大裁员，预计人数在100人左右”。根据当事人在飞机上遇到的即刻搜索员工描述，“即刻搜索在公司成立以来投入巨大，仅仅购买几百台服务器就花费了数千万元人民币。搜索技术构架全部倚重谷歌出身的刘骏，刘骏在谷歌时并不是什么重要人物，外企有给员工赠送头衔的惯例，刘骏的‘谷歌中国工程研究院副院长兼全球工程技术总监’水分很大，刘骏从谷歌离职拉了一批人出来，开了一家名为云壤的公司开发“云云搜索”，正好被不懂技术求贤若渴的邓亚萍相中了，于是即刻的业务承包给云壤。邓总赠送刘总‘首席科学家’荣誉称号，拿分红，但是即刻花了这么多钱，作为一家搜索公司并没有自己的核心技术，在上司的压力下，邓总只能软硬兼施加钱加筹码，拿到了一些代码，并让云壤的一部分前谷歌员工入驻到即刻，两家各出一部分工资。但即刻搜索从成立到现在花了20亿，基本没有收益，董事长马利不愿意了，把小邓教训了一顿，说要勤俭节约，不能铺张浪费，人浮于事，于是一张百人裁员名单出炉了。”该消息还描述了邓亚萍在公司员工中的印象，“邓亚萍是一个很勤奋的领导，每天 8 点之前就到公司，给中层开会。开会通常就是从她打乒乓球开始说起，说革命家史。据说有一次邓总的讲话把程序员们的心伤着了，表示这样的领导根本不懂搜索，即刻不可能做得起来。”

云云搜索走了，360搜索来了。但即刻搜索的问题并不出在技术层面，即使谷歌亲自来合作，也难以改变现状。

有趣的是，在这篇以偶遇为基础，无从查证的网络传言末尾，不忘记捎带一句当时正和百度撕破脸的360搜索，“不看好奇虎360做搜索，周总那种骑在别人头上撒尿的打法，估计在搜索这事儿上行不通，刚开始也就是个花腔，功夫上还差得远呢。”也正是因为这一句话的存在，让很多人认为这篇传言其实是针对奇虎360介入搜索市场竞争而“泼脏水”的文章，即刻搜索不过是掩盖这篇文章真实意图的烟幕而已。不过由于这篇传言中涉及到的“几千万买百台服务器”“20亿国家投资没回报”“说打乒乓球的革命家史”“裁员100人”等诸多很扎眼的数字和行为，让即刻搜索再次成为2013年春互联网的舆论焦点。自即刻搜索推出以来，人民日报社的投资背景，以及如何以非市场化公司的身份参与市场化竞争等问题就不绝于耳。发展两年多的即刻搜索在花掉上亿来自国家的投资后，其市场份额几乎为零的空白成绩，更让邓亚萍背负了“只懂乒乓球，不懂搜索”的舆论指责。这篇传言文章中的争议人物，即刻搜索首席科学家刘骏在传言引发媒体聚焦之后迅速接受采访，表示“如果做一个即刻搜索这样的大型全网搜索引擎只买几百台服务器，那是为国家省钱，我们的合作很顺利，没有什么裁员的计划”。但是，舆论的声讨已经由裁员传闻蔓延至即刻搜索定位问题，以及邓亚萍不懂技术和管理的本质问题。不管事



李开复在微博上对即刻搜索的发言很快被封杀，讽刺的是这段在百度已搜索不到的言论却可以用即刻搜索轻松地找到

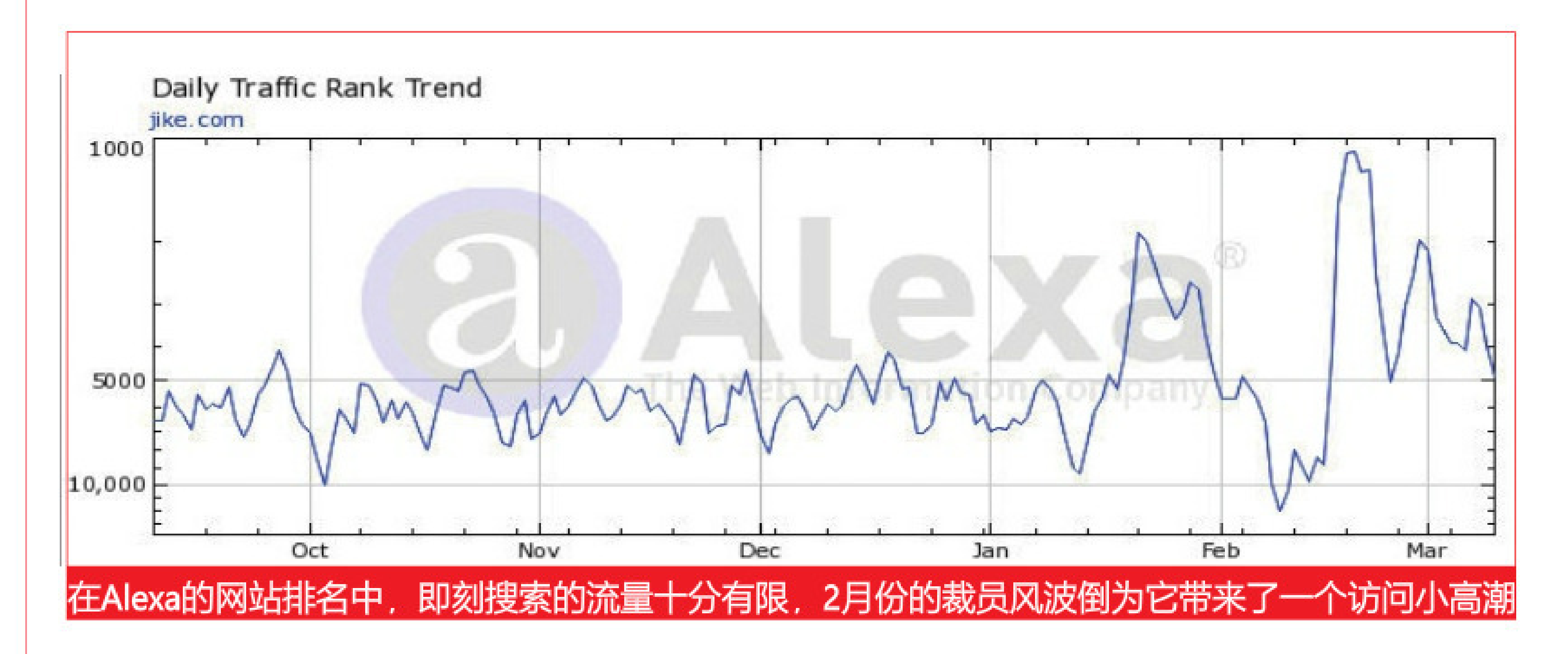
情的缘起是否有其他原因，邓亚萍和即刻搜索面临的窘境还是被迫曝光于大众的视野。据IT数据平台CNZZ的数据显示，2013年1月，即刻搜索的市场占有率低于万分之一，使用率几乎为零。即刻搜索的这一成绩，对邓亚萍两年来的心血，以及传言中所花掉的20亿元，都是一个极大的讽刺。这也让最近引爆整个互联网，把即刻搜索赤裸裸地放到公众面前审视的裁员传闻看上去并非空穴来风。而其后刚刚出面辟谣的刘骏在2月28日出局的传闻，更是为这场已经开始燃烧的烈火浇上了一桶热油。根据公司内部传出的消息，人民网副总编辑张善菊空降即刻搜索出任常务副总经理处理日常工作，而另一位副总经理王江则暂时接管首席科学家刘骏负责的研发工作。这意味着，云云和即刻搜索的合作基本宣告终结，刘骏出局。刘骏本人并未正面回应这一传闻，只是在采访中表示：“我觉得和即刻搜索的合作还是共赢的，其实现在我们也可以继续合作下去，我们远远不是竞争对手。因为我们是创新，只要是创新的话，我不是复制你，我觉得我们就不是竞争关系，我们可以互相帮助、共同提高。由于最近比较敏感，我不太方便谈我们的合作到底是什么形式。”这份暧昧不清的回应还是从一个侧面暗示“合作也可以不继续了”。即刻搜索和云云搜索虽然对此传言没有给予正面回应。然而多位内部人士均对上述变动予以确认。显而易见，人事变动只是即刻搜索管理架构调整的前兆。值得一提的是，就在两年前的2011年2月底，原人民搜索创始人、副总经理宫玉国正式离职，也几乎在同一天，刘骏接受总经理邓亚萍的邀请出任首席科学家，原本依靠中科院技术构建的人民搜索架构逐渐被刘骏带来的云云搜索技术取代。

至此，原本看起来虚无缥缈的传言，开始逐渐落地，邓亚萍所倚重的刘骏已然退场，她面对的火药桶随时都有爆炸的危险。可以说，在入主即刻搜索的两年多历程中，邓亚萍还是非常努力的，面对“不懂搜索”的质疑，她不做正面回应，但不断接洽李彦宏、马云等行业领袖，并拉来刘骏这样有技术背景的专家从基层技术入手，推出“曝光台”等焦点内容服务，可以说对业务有显而易见的推动作用。但问题在于从体制和权力围墙内成长起来的邓亚萍，不懂市场化的竞争和管理，面对记者采访不断的失言就是一个缩影，她不懂得如何面对一个相对缺少权力干预的商业市场。虽然她竭力推出“食品安全”“曝光台”“PM2.5地图”等搜索项目以体现即刻搜索提供的信息公正权威，关注民生，但并未赢得太多的民众认可。加上她不懂技术，在公司内部只能以其体育领域的辉煌来证明其能力和权威，很难获得内部认同。虽然邓亚萍对于目前即刻搜索面临的发展僵局要负一定责任，但对于在官方体制内诞生成长起来并肩负特殊使命的即刻搜索来说，把僵局的所有责任都推给邓亚萍有失公允。正如所有资本架构复杂的企业经历过的那样，对于一个依托权力意志而生的企业，真正起决策作用的是隐身在幕后的人，现身前台的邓亚萍表面风光，其实背后也有颇多无奈。她对于即刻搜索的意义更多的是一个明星，而不是一个真正的领导者，即使她有足够的能力，像她曾经的同事、人民搜索创始人宫玉国那样既懂技术也懂互联网，也未必能让即刻搜索避开如今的这种尴尬局面。

甩不开的“官二代”

即刻搜索的前身是人民搜索，人民搜索是人民搜索股份公司于2010年推出的产品，人民搜索股份公司由人民日报社和人民网共同出资组建，人民网是《人民日报》社建立的以新闻为主的大型网上信息交互平台，国家重点新闻网站的排头兵；《人民日报》是中共中央机关报，中国发行量第一，中国最具权威性、最有影响力的全国性报纸，被认为直接传达党中央国务院的声音，备受海内外读者关注及外国政府和外国机构的高度重视。人民日报社直属国务院管理，为部级单位。人民搜索初创时期主要技术团队来自于中科院，以自主知识产权的搜索技术为核心。在邓亚萍担任人民搜索总经理职务后，她选择与云云搜索合作，云云搜索的技术团队主要来自于谷歌离职的部分员工。云云搜索目前可能退出技术合作，周鸿祎的360搜索很可能代替其位置成为主要合作伙伴。

从以上这段描述可以看出即刻搜索背后的资本背景，尽管有云云搜索这样来自于纯民间的技术团队参与其中，但《人民日报》代表的强大官方背景从即刻搜索诞生之初就不可避免地给其打上了“官方”“国家”的烙印，被业内有意无意地称为“搜索国家队”。这固然是即刻搜索起家的最大竞争优势，但某种程度上也是它最大的竞争劣势。



在Alexa的网站排名中，即刻搜索的流量十分有限，2月份的裁员风波倒为它带来了一个访问小高潮

在中国的商业市场竞争中，“国进民退”“市场垄断”的话题一直是个争议焦点，中石化、中移动，以及刚刚告别历史舞台的铁道部等都是这种思维下的活靶子，不管他们做了什么，做好了是应该的，做错了就被民间骂成狗屎，一年一度的春运痛骂铁道部就是一个最典型的缩影。这就是官方权力意志涉入市场竞争的尴尬结果，裁判员与运动员模糊不清的身份，政策上的诸多倾斜照顾，客观形成的市场垄断局面，都让这些与官方权力联系密切的企业背上了“只能进不能退，只能对不能错”的包袱，尽管类似中移动这样的大企业未必会在乎民间的舆论压力，但对于即刻搜索这样新进入市场竞争的企业，官办背景与其说是资本，不如更多的说是一个负担。

中国互联网行业从诞生以来一直是一块比较纯净的商业竞争市场，尽管历史上也有CNNIC这种具备官方背景涉入市场竞争的案例，但到目前为止，腾讯、百度、阿里巴巴、搜狐、奇虎360等行业排头兵都起源于民间商业资本。也许竞争中会有各种各样见不得光的手段，不过基本来说并无太多官方权力的直接介入。而政府管理机构一向对此也比较慎重，甚少直接干预，以至于当年腾讯与奇虎轰动一时的“3Q大战”中管理部门迟迟不出手，事件引发巨大反应之后才约谈腾讯与360的领导。所以海外投资者对于中国互联网行业的商业运营还是比较认可的，诸多互联网企业在海外证券交易市场上的成功融资上市也证明了这一点。也正是如此，对于即刻搜索的出现，无论是同行业竞争者、合作者，还是使用搜索的网民，心理上都带着三分警惕，担心下一个无法控制的中石油出现。即刻搜索改名、引入云云搜索团队做技术底层、推出各种关注民生的服务，选择与360搜索合作提供服务，种种举措无疑是在竭力淡化这种暗中的警惕和抵触，但即刻搜索的举措不可避免需要依仗其官方背景，例如关注民生的“曝光台”“食品安全”“PM2.5地图”等项目，在传媒领域都是敏感话题，受到各种各样的约束，在互联网行业也甚少有同行如此直接涉及这种业务内容，即刻搜索却敢高调提供这些服务，无疑是其背后的官方权力背景给了它充分的底气。不过对于用户来说，这种来自于权力的支持是不稳定的，今天可以支持即刻搜索提供这些服务，明天就有可能一朝关闭这些服务而没有任何解释。最重要的是，曝光谁或者不曝光谁，即刻搜索有自己的选择权么？它敢于对一些背景深厚的大企业进行曝光和抨击么？这让用户怀疑。纯民间商业资本的百度面临的两个主要抨击就是“竞价排名”和“收费删帖”，这也是被竞争者斥为“控制中国互联网入口，实行过滤行为”的口实。即刻搜索虽然明确表示不会做竞价排名，也不会涉及收费删帖，但谁知道在权力意志的主导下会将搜索的注意力引导到什么方向呢？这是用户心底最根本的怀疑，对于权力垄断阴影的怀疑，因此不管即刻搜索做出多少亲民、公正的姿态，它的处境依然尴尬不已，无法获得周围人完全的信任。著名互联网人士李开复在即刻搜索裁员风波后在微博上向邓亚萍提出质疑，随后其相关微博被删除，在新浪和腾讯上被禁言三天，他不得已在Tweet上向用户解释，某种程度上来说证明了网民的担心所在。面对这样一个仿佛不能批评的企业，你能信任它么？

即刻搜索当然不是不能批评，我们可以在各个渠道看到无数关于邓亚萍和即刻搜索的质疑，包括读者正在看到的这篇。或许是因为人民日报的媒体背景，即刻搜索的发展路线如今带上了更多媒体平台的色彩，但悲哀的是，目前中国媒体行业正站在一个十字路口，无论是内容还是商业发展模式，都处在一个关键的转型期，诸多新传播形态和技术的出现，以及传统管理思维的落后让传统媒体应接不暇，整个传媒行业都在寻找互联网时代的新出口。人民日报因为其强大的官方背景，在这方面的挑战也许比其他同行要少一些。但对于试图摆脱官方背景，彻底投身纯粹商业竞争的即刻搜索来说，采用这种类市场化媒体平台的经营策略就非常被动，既无足够的运营经验，也没有坚实的技术基础，又难摆脱背后的官方意志，种种锐意进取的新姿态难以博得网民的信任，反而给其未来带来了更多的不确定因素。这种“有理想，缺能力”的“官二代”身份实际上才是即刻搜索目前面临的最大难题，而且这个难题尚无化解之策。

搜索引擎是一个高度依赖技术核心的互联网服务，无论是默然远走的谷歌，还是如今的垄断霸主百度，或者是紧追不放的搜搜、搜狗、以及刚刚高调重回搜索行业的奇虎360，在搜索技术上都有5年以上的积累。而且在互联网技术和模式的迅速进化下，这个领域的每个竞争者还在加大技术方面的投入，不断提升对后来者的竞争壁垒。试图进入这一领域的即刻搜索一方面竭力不依赖官方背景实行自由竞争，却又缺乏核心技术，也没有足够的时间实行积累，三方面的交错限制让邓亚萍的传奇在这里出现了裂痕。其实邓亚萍不会在乎她的传奇能否继续，如果即刻搜索能够成功，即使牺牲她自己相信她也不会有什么舍不得，这是一位有足够觉悟和勇气的女性。然而她只是这场实验中的棋子，她的存在只是给这件事增加了一些戏剧色彩，而不能改变事件的残酷本质。即刻搜索的难题不全在于技术竞争，而在于整个互联网的商业市场发展管理缺陷，这是从官方体制下诞生的即刻搜索感受不到的。要解决这个难题，邓亚萍的去留并不是关键，真要是有决心，要么回归体制，依托强大的国家技术资源搞类似航天工程的非市场发展，积累足够的技术之后再图改变，要么干脆甩掉“官二代”身份，完全投身市场一搏，或许能有生机。目前这种高不成低不就的局面却是最尴尬的，留给邓亚萍背后决策者的时间真不多了。

只是，他们会怎么选呢？P



2013年以来，即刻搜索将360作为新的合作伙伴，矛头直指百度的旧伤疤“假医假药”

数码骑行，轻松上路

■策划 本刊编辑部

在如今这个追求健康生活的时代，自行车这种轻便、灵活且零污染的人力交通工具愈发受到了大众的青睐。除了作为平日上下班或上下学的通勤手段之外，每逢周末与假日，越来越多的自行车爱好者开始选择骑行出游饱览户外风光。假如骑行的区域是城镇或近郊地带，常规的地图导航工具尚可满足我们的寻路需求；但如果选择远郊野外骑行跋涉，我们又该准备哪些工具以便确认位置、避免迷失方向呢？又有哪些软件与工具，可以让我们轻松制作详细的骑行日志以便日后重温呢？倘若你是一位刚刚接触骑行的户外运动爱好者，倘若你对以上问题略感疑虑，那么本期“特别策划”一定可以让你找到满意的答案。

导读

P19 骑行上路——地图应用入门篇

千里之行，始于足下。掌握地图应用的操作技巧，从容应对骑行入门的寻路挑战。

P28 骑行上路——规划导航提高篇

荒野本没有路，骑行的人多了，也便出现了路——欢迎来到野外骑行的广阔天地！

P34 骑行上路——硬件设备篇

软件应用离不开硬件基础，让我们来看看那些实用的数码骑行器材设备吧。

骑行上路
地图应用入门篇



曾几何时，许多骑行爱好者都选择专业型手持GPS导航，如今随着智能手机的普及，功能较为单一的手持式GPS慢慢被智能手机取代，前者的功能开始被App实现。

■贵州 冰河洗剑

户外骑行爱好者使用智能手机的GPS功能，无非是要解决这几个问题：

现在在哪里？——让GPS告诉你，现在正处在什么位置；

要去往哪里？——让GPS告诉你，该走那条路抵达目的地；

我去过哪里？——让GPS记录下自己骑行经过的每段路线，并将记录分享给其他骑行驴友。

简单地说，就是实现GPS定位、导航和记录功能。目前，GPS定位与导航功能国内许多流行的手机地图服务都能实现，也具备简单的记录分享功能。不过，基于LBS的各种骑行社交专用App应用，则在记录分享功能上更为强大，可实现记录途经路线以及拍照、制作并发布图文并茂的“路书”功能。

一、户外骑行寻路难？手机地图实时看

骑行的过程中，路上的美景可能会让我们流连忘返迷失方向，因此我们使用的手机地图最起码要具备实时导航功能。

骑行路线规划导航和普通的汽车导航不同，后者的规划路线都是公路，而前者则可适应各种步行或乡村道路，同时不会提供高速公路导航服务，因此我们最好选择能进行步行模式路线规划的手机地图。另外，如果手机地图有语音导航提醒功能无疑是锦上添花，可以告诉我们各个路口的方向，便于即时修正走错的路线。

1.最流行的Google地图

Google地图一直是户外运动的首选，尤其在户外徒步爱好者的心目中，OZI软件搭配Google地图绝对是DIY制作野外导航地图的王牌。

Google地图在中国境内的地图数据是由国内著名的图资服务商高德公司提供的，而高德地图的图资信息又以乡村道路详细全面而闻名，在许多同类地图显示为“断头路”和空白的区域，高德地图往往都会呈现出比较全面的路网。另外，Google地图也提供了最新的高清卫星地图，在骑行过程中可以作为实用的参照。所以说，户外骑行选择手机Google地图无疑非常合适。

在使用手机Google地图进行骑行路线规划时，我们应该选择“步行”模





■Google地图的“步行”规划模式适合于骑行



■新版Google地图中的自行车路线提示在国内要慎用



■手机Google地图实验室中的路线海拔和测量功能



■显示骑行路线中的高度剖面图及坡度数据

式，如此一来就可以摆脱汽车尾气和绕路的困扰，选择最近的路线到达目的地（图1）。当然，规划过程中也可以设置途经点，自由地设计骑行的路径。

最新版的Google地图还提供了专门针对骑行的“自行车路线”模式。在路径规划时不会显示这种模式，但在使用步行模式完成路线规划后，选择“线路”功能查看详细信息列表时，在下拉菜单中便会显示自行车路线模式（图2）。此模式专用于设定途经自行车道和非机动车优先街道的骑行路线，但遗憾的是，目前此项功能仅支持美国、加拿大以及数十个欧洲国家。在国内如果选择此模式，会出现找不到自行车路线的反馈，而自动转为“驾车”模式。

与开车自驾的轻松惬意不同，骑行非常耗费体力，因此路线的规划除了就近原则外，还需要考虑地形起伏的问题。手机Google地图的“实验室”提供了一项“路线海拔”功能（图3），启用该功能后，规划的路线就会显示骑车通过道路的高度剖面图，以及路线中最高点的海拔高度和爬升距离等相关数据（图4）。

国内版的手机Google地图禁用了导航功能，因此骑行驴友们需要选择第三方的解锁版本，才能正常使用实时语音导航功能。目前，比较流行的是Google maps Ownhere修改导航加强版，有直接安装和手动复制安装两种版本。另外，还需要安装语音库组件才能实现语音导航功能，最好使用国内的讯飞TTS语音库组件而不是常见的SVOX中文普通话语音库，以便实现最完美的语音效果。

手机Google地图提供了导航图层设置功能，可在导航时显示平面路网与卫星地图，对于骑行安排行程非常有用（图5）。为了节省电量，可开启设置中的屏幕调暗功能，前行中不必时时查看地图，可关闭屏幕以降低电量消耗。到下一个路口语音提示时，会自动开启屏幕查看路口放大提示图。

目前，手机Google地图最大的软肋，就是对离线地图的支持不算完美。虽然新版Google地图已经提供了离线缓存地图的功能，但只支持市县级区域的地图缓存（图6）。如果是长途骑行的话，只能连接3G保持在线导航，显然会消耗不少手机流量。

手机Google地图也提供了位置记录功能，需要结合Google纵横使用，不太适合国内用户，无法制作出让人满意的路书。

2.方便易用的百度地图

作为国内最热门的在线地图服务之一，百度地图在户外骑行领域也非常实用，其最大的优点就是方便易用。

百度的地图资料数据来源于四维图新和道道通两家公司，相比Google地图更新得更快更及时，尤其在城市地图方



■手机Google地图提供了直观的卫星地图画面



■不支持长途线路的地图离线缓存是手机Google地图最大的缺点



■利用百度地图的步行模式进行骑行路线规划

面的更新尤为迅速。而且，在最近一年来四维图新加强了乡村道路路网的地图数据采集，加上四维图新地图数据一贯精准可靠的优点，手机百度地图也成为了很多骑行爱好者的选择。

使用手机百度地图进行户外骑行路线规划时，同样无法直接选择专用的自行车路线规划模式，不过切换成步行模式即可从容应对（上页图7）。

使用百度地图骑行导航的过程中，我们也可以随时切换显示卫星地图图层（图8），在支持的城市还可以查看实时路况信息，避开一些拥挤的道路。手机百度地图还提供了电子狗功能，支持红绿灯以及危险路段提醒，对于途经城市道路的骑行非常有用。

手机百度地图的使用比较方便，无需另外安装语音插件，内置的组件便已经提供了实时语音引导功能。百度地图提供的“附近”功能，分类显示了目标地点周边的餐厅、酒店、旅馆以及厕所等实用设施（图9），在长途骑行的过程中非常方便。我们可以用语音输入在骑行过程中便捷地搜索目标地点，另外手机百度地图也提供了屏幕常亮开关，骑行途中经过城市道路时不妨打开启此项功能，方便实时查看路口方向。

手机百度地图提供了离线地图和导航数据包，尤其是可下载的卫星实景图更是大大减少了流量消耗。最新版的手机百度地图要求开启网络才能进行在线导航，不过所需的地图和导航数据都可以由离线包提供。

手机百度地图也提供了简单的位置共享功能，可让好友了解自己所在的位置，不过对于骑行路书的制作显然是远远不够的。

3.其它流行手机地图服务在骑行导航中的应用

此外，国内还有许多流行的手机在线地图，例如手机SOSO地图、搜狗地图、图吧导航和高德地图等等，不过这些地图服务都不太适合于骑行。

具体来说，搜狗手机地图未能提供步行规划模式，骑行规划线路时只有避开高速路并手机设置途经点才能使用；手机SOSO地图则干脆没有语音导航功能，连步行路线规划模式都不存在。

高德地图虽然提供了步行规划模式，也提供了语音导航功能，但在步行规划模式下不支持语音导航，因此无法为骑行进行实时语音导航。图吧导航与高德导航一样，只能进行骑行规划，不能在骑行时实时展开语音导航。

如果需要的话，高德地图与图吧导航进行自定义调整之后也可以用于骑行导航，只要在自驾规划模式下手工设置途经点，并避开高速公路使路线适合于骑行即可——但需要特别注意的是，如果骑行途中走错路或临时改变了行驶线路，导航重新自动进行规划时会使用默认的自驾模式，因此线路可能会发生变化，需要再次进行手动规划使之适合于骑行。

另外，在使用手机地图导航的过程中，建议取消自动锁定屏幕功能，只开启自动黑屏即可。否则，在地图导航进行语音提示时，唤醒屏幕后还需要手工解锁才能显示路口导航放大图，在带来操作上麻烦的同时影响骑行的安全。

二、手工规划骑行路线：专业“行者”的经验谈

Google和百度手机地图内置的步行模式实时导航，虽然都可用于骑行，但步行模式与真正的骑行依然存在不少差异。例如，在城市中的步行路线规划可能会途径天桥或地下通道，对于骑行来说这显然是不可取的。另外，步行模式在进行路线规划时也拥有诸多限制，尤其是进行长途规划时，最多往往只能设置一个中继途经点和一些简单的规避设置，无法真正自由地定制出自己中意的骑行路线。

其实，有经验的骑行驴友通常会使用电脑利用在线地图设计出最合理的骑行路线，而不是采取地图服务推荐的路线。那么，如何让自己利用PC制作的骑行路线规划，也能通过手机实时导航使用呢？

1.路书导航，骑行必备——行者骑行软件

“行者骑行软件”（xingzhe.im）是一款相当实用的骑行导航软件，与普通的手机地图导航软件不同，它可以对地图路线进行加工并导入使用。

行者骑行软件与大名鼎鼎的OZI的功能有些相似，不过更加简单易用。行者骑行软件生成的导航地图轨迹相当完美，不像OZI等经典软件会产生偏移，无需手工修正。行者骑行软件也支持离线地图不消耗手机流量，完全免费并且

■导航模式下显示卫星图层



■搜索骑行途中周边地点很方便



■规划骑行路线制作路书

没有碍眼的广告。

目前，行者骑行软件只提供了Android系统版本，暂未提供对iPhone的支持。

a.骑行导航，两步搞定

行者骑行软件的使用包含2个步骤：制作路书与导入地图。

在骑行导航之前，首先要规划行驶路径，并将其保存为特殊格式的文件以供手机导航使用。这个行驶路线文件，就是行者骑行所需的导航路书。这款软件没有提供专门的路书制作功能，需要使用官网上提供的在线制作工具生成路书（http://xingzhe.im/lushu/create/）。

在电脑上打开路书在线制作工具，可以看到这是一个使用了Google地图接口的页面，默认定位在当前网络所在的区域。在地图页面上点击鼠标右键，即可设置骑行路线的起始和终点位置（图10）。

Google地图会自动规划合适的路径，当然，这个路径不一定符合理想的骑行路线。我们可以用鼠标拖动路径上的每一个点改变线路，还可以添加多个路径点，使规划路线与理想的骑行路线相符——这可比手机地图处处掣肘的步行规划强大灵活得多。

顺带一提：如果制作路书和导出路书有问题，可以尝试换成IE浏览器。行者骑行的路书制作工具目前对Chrome及采用了此内核的浏览器支持不太完美，例如360超速浏览器在Chrome内核模式下就无法生成路书，需要切换为IE内核模式方可正常工作。

路线规划完毕后，在页面右侧会显示路线的总里程数，在这里可以输入一些简要的说明信息。然后，点击页面中的“保存”按钮，生成导出一个GPX格式的文件并保存到电脑上，路书就制作好了。

在手机上安装了行者骑行软件后，还需要手工创建“xingzhe”文件夹，然后在文件夹中再创建“lushu”子文件夹，最后将GPX路书文件复制到“xingzhe/lushu”路径下。

在手机上启动行者骑行软件，切换到“路书”页面，点击右上角的“导入”按钮，软件会自动搜索并导入复制的GPX文件显示在路书列表中（图11）。

点击导入的某个路书，打开此路书的详细信息页面，勾选“启用”选项（图12）。启用成功后，在行者骑行的“地图”页面中，可以同时看到启用的路书和正在骑行的路线，这样就可以保证骑行路线按照路书设定的资料前进，



■导入路书GPX文件



■启用导入的路书



■百度地图加载路书导航

14
行者
骑行
当前速度
公里/小时
0.00
距离
公里
时间
8.00
0:17:00
平均速度
最快速度
20.03
30.00
当前海拔
最高海拔
1874.20
1897.30
自动暂停
停止
地图
运动 历史 路书 设置

■行者骑行导航



■创建新的骑行路线

不用担心迷路。在导航时，可切换显示卫星地图（**图13**）查看实际骑行路线。

b.行者骑行导航与其它功能的使用

行者骑行不仅可导入在线工具制作的路书，还可以导入其它GPS导航工具制作的GPX格式文件，大家可以搜索资料尝试制作。

行者骑行软件可同时支持高德地图和百度地图，并可以在行者程序的“设置”功能中任意进行地图切换。如果要使用离线地图导航，建议选择高德地图。高德离线地图数据文件体积小，全国的离线包只有760M，而且高德地图的乡村山区数据更为全面。

要使用高德离线地图，可到高德地图官网（http://www.amap.com/2D.html）下载全国离线地图包（或所需的省市离线地图数据包）。下载的ZIP地图数据包需要解压，然后复制到手机的“Amap\mini_mapv2\vmap”文件夹下。百度地图数据包下载解压后，需复制到手机的“BaiduMap\vmp”文件夹下。如果嫌麻烦的话，可以直接在手机上安装高德地图和手机百度地图，在地图软件中下载离线地图数据包，即可在行者骑行软件中自动调用。

此外，在行者骑行的“运动”页面中，可开启轨迹记录功能。软件会自动检测当前的速度和海拔等信息（**图14**），并记录骑行过程中经过的路线，以路书的形式保存在“历史”中。记录的骑行路线可上传分享到社区中，其他用户下载后，即可直接使用此路书进行导航，重走你的骑行线路。

行者骑行软件的路线规划与路书记录功能很强大，但是导航功能相对比Google和百度手机地图略弱一些，主要问题在于不支持实时的语音提醒。不过，对于有经验的骑行爱好者来说，骑行的大部分行程并不在市区中，因此对实时语音提醒的要求不是很高。相反，在郊区乡村或山区处，路口并不频繁，车流量也不大，因此有足够的时间可以一边行驶一边对照行者骑行软件的导航轨迹确定方向。

2.结队骑行，勿忘彼此

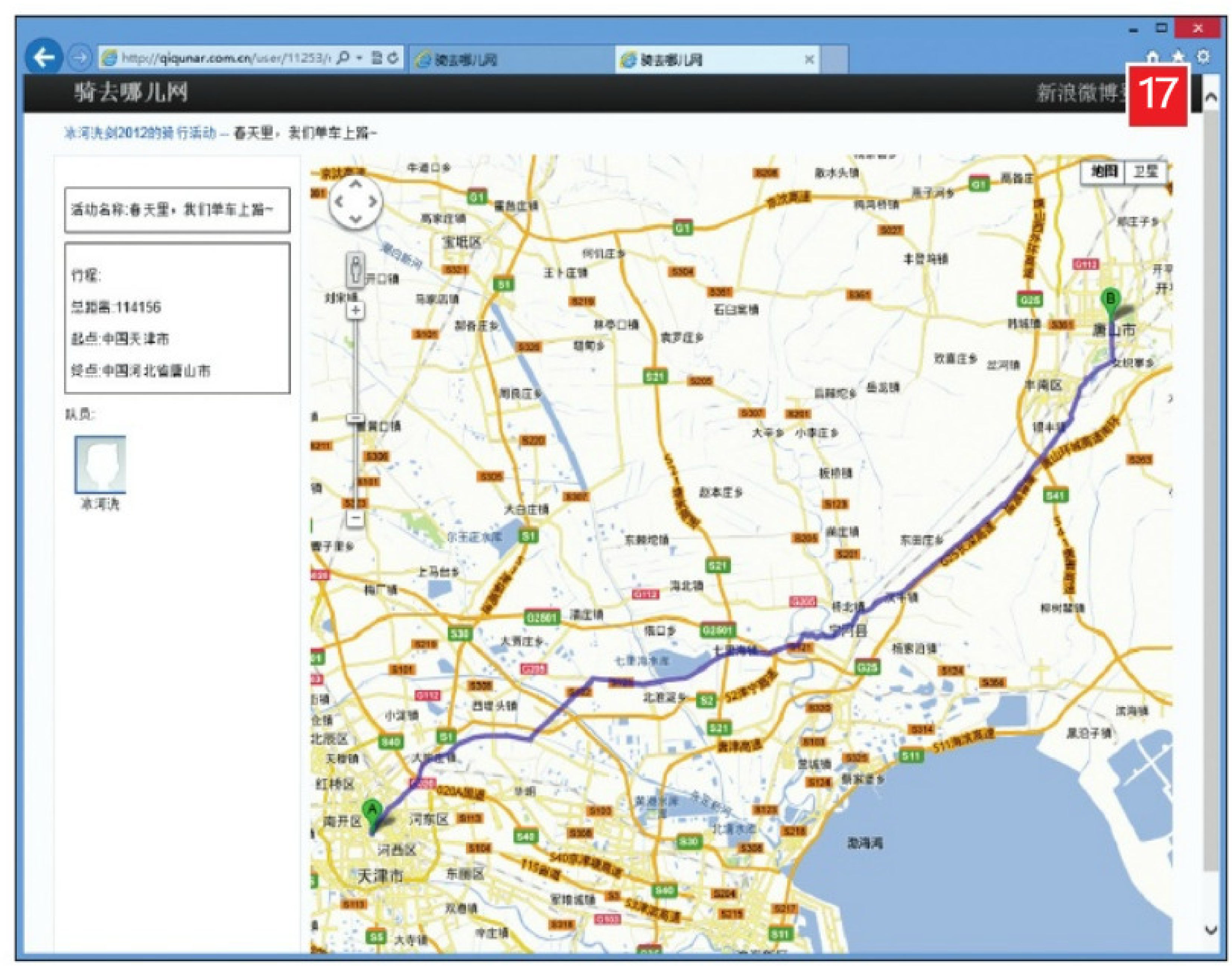
孤身骑行固然更具冒险精神，但安全问题还是必须重视的，结队多人一起骑行无疑更加安全可靠。一款优秀的骑行导航软件，不仅要能实时指引前行的方向，更应该随时确定队友所处的位置，不让任何同行者落单掉队。

“骑去哪儿网”（qiqunar.com.cn）推出的iOS平台App“骑行者”，不仅可以让骑行爱好者们简单地制作最佳骑行路线，并且可以组队与朋友共享骑行乐趣。

安装并运行骑行者软件后，就可以创建一个骑行路线，开始自己的骑行之旅（**图15**）。在地图上搜索或点选设置本次骑行的起点、终点和途经点，就可以生成一条骑行路线了（**图16**）。然后设置简单的描述信息，保存后即可完成骑行计划的创建。



■规划骑行路线



■通过网页创建骑行路线



■骑行线路导航

如果觉得用手机规划长途路线，缩放显示地图操作不便的话，骑行者软件也支持用PC登录官网，通过网页创建骑行路线，然后同步到手机上（**图17**）。网页方式可以很方便地拖动修改骑行的经过点，使路线更符合现实状况。另外，在骑行者的“骑行广场”中，也提供了骑行爱好者们发布分享的最新最热行驶路线，可直接添加到自己的骑行路线列表中。

在“我的骑行”中点击创建的骑行活动，进行GPS定位导航，即可在路线的指引下开始骑行（**图18**）。当然，骑行者是不支持语音导航提醒功能的，只能通过对比自己的前行方向与事先规划的路线，确定是否偏离骑行道路。

骑行者还提供了一个非常实用的多人组队功能。切换到组队模式，点击上方的“添加好友”按钮，即可添加邀请新浪微博好友加入骑行活动。队友们通过手机登录骑行者软件，参与骑行活动后，就会在骑行导航的过程中实时显示各自的所在位置。当骑行过程中彼此拉开距离后，也能清楚地获知队友的所在地点。

另外，骑行者也提供了旅途拍照功能，可以记录旅途风景及行程信息，与自己的骑行路线一起分享发布到骑行者社区中。

除了iOS平台的骑行者外，Android平台的手机凯立德导航家园版，也提供了组队导航功能“K友结伴”，同样可以在骑行时清楚地了解队友所在的位置（**图19**），并且还可以实时展开语音或文字信息交流。

三、路书，记录那些难忘的骑行旅程

对骑行爱好者来说，旅途路书与导航路书有着同样的重要性，因为它记录着自己经历过的那些骑行旅程。

1.洗尽铅华——告诉你我走过的路

许多专业的骑行者都是“地图控”，曾经的骑行经历都化为地图上的一条条充满回忆的轨迹。无需过多的描述，也无需绚丽的照片陪衬，仅仅透过这些线，就可以回溯那些曾经走过的道路。

专业用于记录骑行路线轨迹的应用很多，例如iOS平台的“骑行控”以及Android平台的各种GPS轨迹记录仪等等。

“骑行控”的功能非常强大，同时操作也非常简单。运行软件后点击界面中的“开始骑行”按钮，就可以开始记录自己的骑行轨迹了（**图20**）。点击“记录”按钮，可查看到所有保存的历史骑行轨迹路线（**图21**），还可以将骑行轨迹路线通过微博分享给好友。



■Android平台凯立德导航可组队骑行导航



■记录生成自己的骑行GPS轨迹



■骑行路线GPS轨迹记录



■记录生成KML记录文件



■“咕咚运动+”记录你的运动



■开始新的骑行记录

GPS2GoogleEarth是Android平台下最著名的一款GPS轨迹记录应用，可用于手机Google Earth地标记录。在骑行时开启GPS2GoogleEarth的GPS记录功能，可以实时记录所经过的路线，软件会定位相应地点的经纬度，创建路径和地标并生成Google Earth的KML地标文件。通过GPS2 Google Earth记录生成的KML文件，可导入Google Earth中查看或回放。

此软件的使用并不复杂，运行后点击“开始跟踪”按钮，即可启用GPS轨迹记录功能。在记录轨迹的过程中，可以随时点击“标记位置”为当前地点创建一个地标，也可以在“设置”界面中开启间隙指定的距离，自动标记地理位置。对于骑行来说，间隙1公里标记一个地点比较合适。骑行结束后，点击“停止跟踪并保存”按钮，即可生成一个KML格式的GPS轨迹记录文件（**图22**）。将此文件导入Google Earth中，就可以回放骑行路线轨迹。

除此之外，还有许多运动跟踪类应用也可以用作骑行轨迹路线的记录辅助。例如著名的“咕咚运动+”就是其中之一，这是一款国内首家采用App+硬件模式的趣味健身应用，也是国内首款GPS运动激励软件，支持Android和iOS平台。

除了普通的步行、跑步、滑雪、滑冰等运动方式外，“咕咚运动+”同样可以分享记录骑行旅程。每次骑行开始时，在“运动”界面中点击开始“新的运动”（**图23**），然后设置运动类型为骑行。手机GPS定位成功后，点击“开始运动”（**图24**），即可实时记录骑行过程中的行驶路线轨迹以及各种数据信息。

“咕咚运动+”通过独有的GPS定位计算方法，精确追踪运动路线和距离（**图25**），并且可以实时监测运动过程中的速度、海拔和时间，准确计算热量卡路里的燃烧总量。骑行过程中还可以使用拍照功能拍下照片，不过这些照片没有GPS信息。当完成骑行记录后，运动数据自动同步到咕咚网，可以在“历史”中查看所有的运动历史和统计，获得详尽的数据分析。

此外，“咕咚运动+”还提供了社区功能，用户可以发布运动路线与朋友们分享骑行历程并参加丰富的运动挑战项目。最后，“咕咚运动+”也开发出了一些有趣的配套硬件设备，例如智能手环、健身追踪器等等，可以结合咕咚手机应用实现全天24小时实时监测运动和睡眠状态，把握身体健康的详细状况。

2.LBS旅游社交，记录分享图文并茂的路书

对于那些伟大的长途骑行者们来说，万里骑行洗尽铅华之后，一张轨迹线路图已经足以浓缩他们一路骑行中的所有记忆。但是，骑行新手可能更中意于行程中的各处美景，想要通过照片与



■记录骑行轨迹及海拔等数据信息

“不去会死！”——那些唤醒生命的骑行路书

十余年前，刚刚从学校毕业踏入社会，还怀揣着许多激情热血与勇气。记得当时看了一本单车骑行游遍中国的书，身为残疾人的作者用他的一路骑行经历，让笔者激动不已也产生了同样的梦想，骑车去环游中国。然而时至今日，梦想终究没有实现。梦想中刺激冒险的旅程，变成了现在轻松惬意的休假旅行；当年冒险的精神与磨砺自己的勇气，早已消失不见；曾经的自我，曾经的疯狂，曾经鲜活的生命，似乎正在渐渐逝去。

是的，“不去会死！”（源自图书《自行车单骑环游世界：不去会死》，这是一本最热血的单车日志，也是最任性的旅行指南）。让我们看看那些活着的、让生命行走在路上的骑行者们，一路骑行所记录下来的骑行路书吧！

从1981年4月14日开始，历时285天，行程67000里，骑完全国除港、澳、台的所有省、直辖市、自治区，完成了最早的骑行环游中国的路书（图26）——这就是第一位完成骑自行车行遍全国的开拓者成家麟所创下的记录，他也是第一位达成穿越万里高原和藏北无人区等“中国第一”成就的骑行强者。

2010年，一位名叫“ID冷饭”的网友在天涯社区（http://www.tianya.cn/publicforum/content/travel/1/416230.shtml），晒出了自己平均一天花费10余元人民币、单人骑自行车环游中国的经历，整个行程全长近5万公里，耗时20个月，引得众多骑行爱好者纷纷关注。这位了不起的骑行者将自己的计划设计为外圈（图27）、内圈和湖长江及其部分支流共3期进行骑行，目前已行走完外圈，湖长江及支流计划正在实行中。

在国内著名的骑行论坛“自行车旅行网”（bbs.biketo.com）中，有骑行爱好者“独孤骑者”留下了自己从2004年开始，连续骑行11条进藏线路的路书（图28），让人叹为观止。

2010年4月，一位名叫杨柳松的挑战者，骑着一辆自行车，从青藏高原的西端界山大阪开始（图29），历时77天（其中74天独处无人区），行程1400余公里，创下了人类首次以自力方式横穿羌塘无人区的历史纪录，被同好誉为“历史上最伟大的骑行探险旅程”。



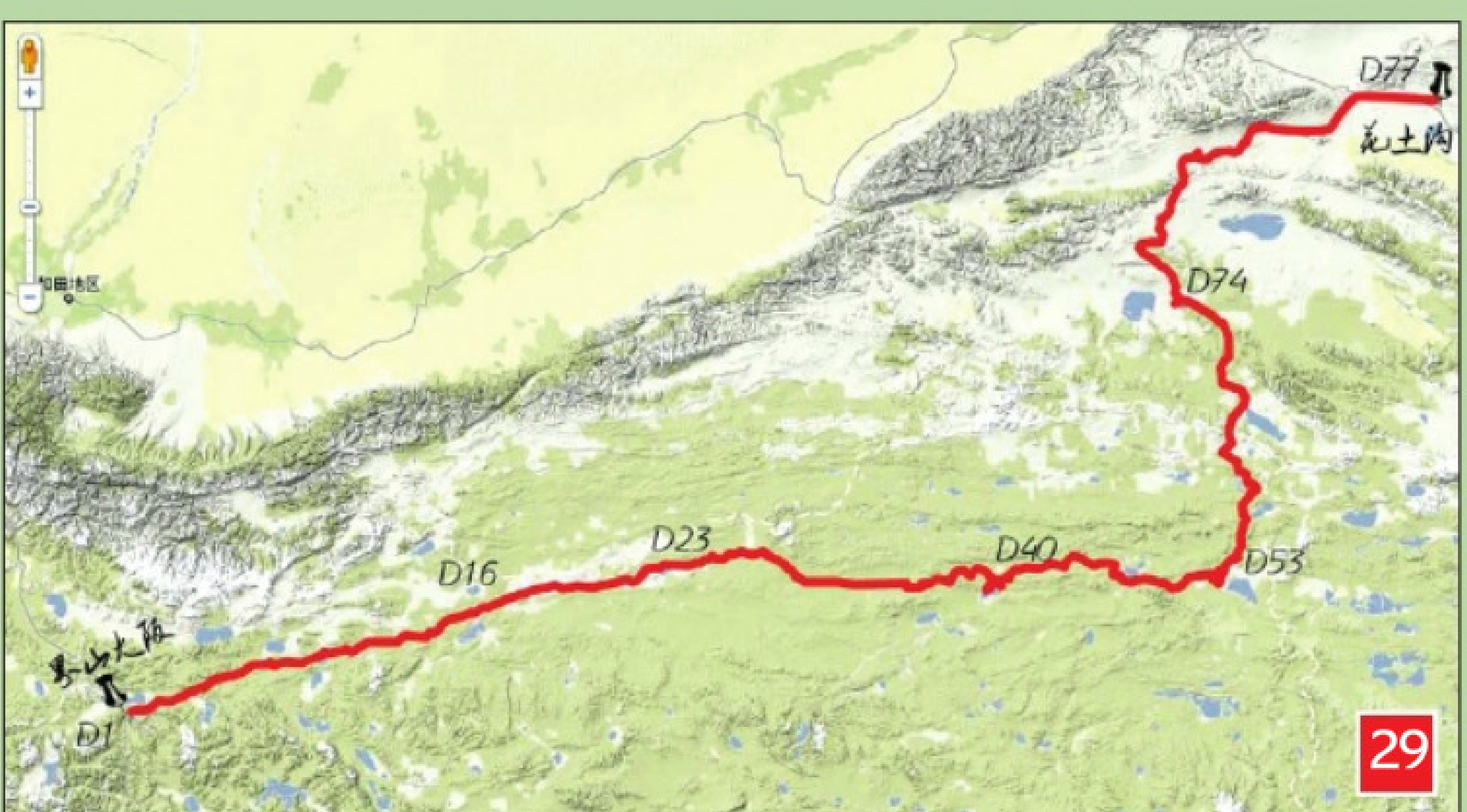
■不达天涯不回头，不踏昆仑非好汉，不见黑河心不甘，不登泰顶不罢休（路书局部）！



■天涯“ID冷饭”自行车环游中国“外圈”的路书（局部）



■“独孤骑者”进藏路书



■杨柳松穿越羌塘无人区的路线



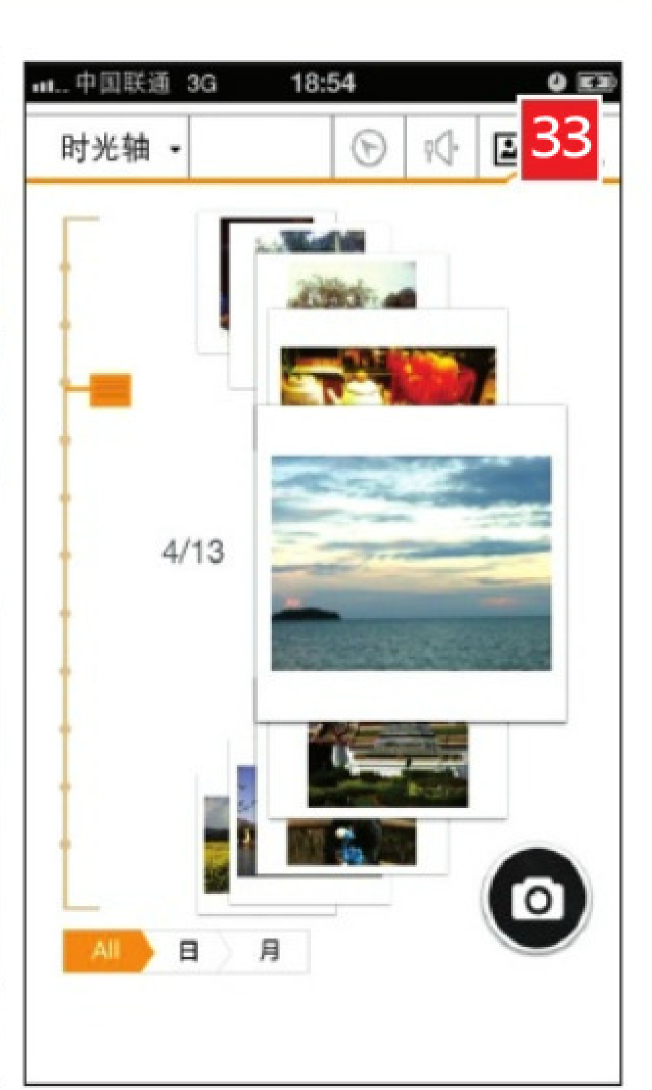
■开始记录骑行旅程



■播放图文并茂的路书



■骑行结束后设置足迹生成路书



■全新时光轴方式展示骑行照片

视频保留一路上的回忆。各种基于LBS的旅行类社交应用，可能更适合于骑行新手制作图文并茂的旅途路书。

国内的旅行类社交应用非常多，有百度、去哪儿、携程网、同程网和途牛等旅游搜索门户，也有面包旅行、在路上以及自由行等众多创业公司开发的应用。旅行类应用的功能繁多，包括目的地及景区信息查询、游记及图片分享、旅行计划和导游等等，其中有许多功能对骑行者来说其实比较多余。因此我们挑选几款支持GPS位置记录、可拍照或视频记录，并可离线使用的旅行APP进行介绍。

“面包旅行”（breadtrip.com）是一款记录和分享旅行足迹和体验的移动应用，可在旅途中通过拍照、留言和轨迹追踪等多种方式记录旅行的足迹，还可以连接新浪微博分享实时的旅途体验。使用面包旅行时，直接点击界面中间的“添加旅程”按钮，设置一下简单的旅程说明信息，并选择“轨迹记录”模式，即可开始自动记录骑行轨迹路线了（**图30**）。在骑行的过程中，可以随时点击拍照按钮，拍照添加该地点的“足迹”或进行留言记录。完成骑行后选择“结束旅程”，即可自动生成精彩的骑行路书。

生成的路书可以在接入WiFi网络时自动上传分享到社区中，并可随时在面包旅行中回放骑行的路书行程动画。动画将会沿着骑行路线，一路展示途中每一个足迹拍摄的美丽照片和评论留言（**图31**），并可控制动画播放，切换显示下一个足迹。在面包旅行社区中有最新最热的景点路书，也有网友正在直播的旅程记录。对某位旅游达人感兴趣的话，还可以添加关注其个人社交页面。

“在路上”（www.117go.com）与面包旅行从界面到操作上都非常相似（**图32**），但是不能实时地记录骑行轨迹，只能在骑行结束后，通过添加足迹并导入骑行中拍摄的照片生成骑行路书，因此路书中的足迹路线相对不够真实。

“去哪儿旅图”（lvtu.qunar.com）同样也可以在骑行过程中记录GPS轨迹路线，将旅途中记录的精彩瞬间，自动生成包含照片、文字和位置信息的精彩骑行路书。当然也可以追踪别人分享的骑行或旅行线路，在地图上画出完整的旅行轨迹，或是一步一步地回放完整的旅行足迹。

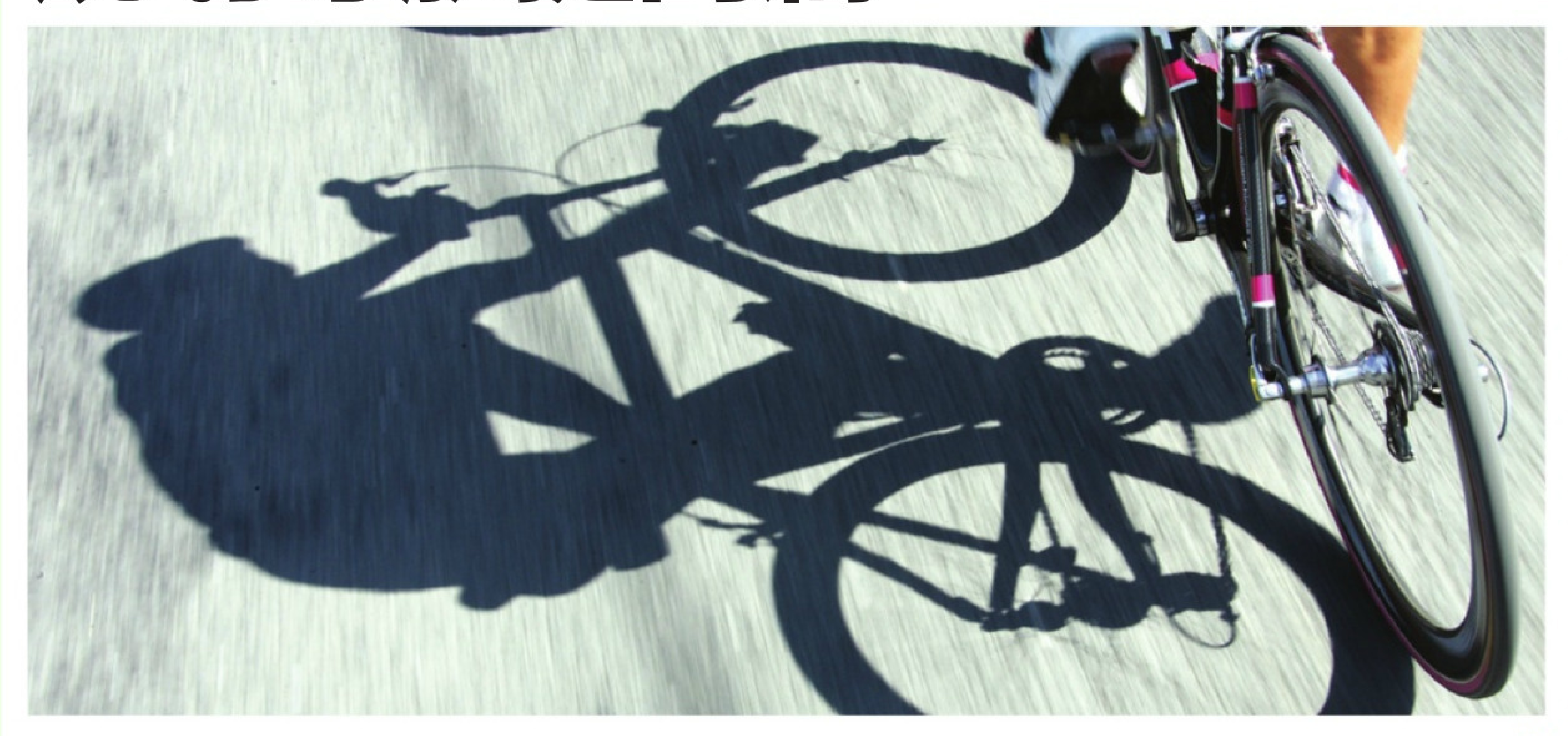
除此之外，去哪儿旅图还有不少独特的功能，例如在照片处理上，去哪儿旅图针对场景设计了12种滤镜，偏重对景区、景点、山水以及建筑照片进行处理，使骑行过程中拍摄的照片更加漂亮。在上传照片的过程中，会自动识别照片位置信息，将其与景区、景点地标自动匹配。在路书图片的展现形式上，去哪儿旅图推出了全新的时光轴展示（**图33**）和地图展示方式，时光轴方式以时间为轴，将骑行途中的照片整理成一个个故事。

“百度旅游”中的“微游记”功能，也非常适合于骑行路书的制作。在骑行过程中添加拍照后会自动加入当前GPS位置的信息足迹（**图34**）并保存为草稿，整次骑行结束后，完成所有足迹点的记录，即可通过WiFi将草稿发布分享为路书游记。微游记也支持后期导入相册照片，以及手工修改设置地理位置添加足迹，支持多种图片滤镜与时光轴展示模式。P



■在微游记中添加骑行足迹

骑行上路
规划导航提高篇



在掌握了城区数码骑行的初步要领之后，跃跃欲试的朋友总会把目光投向更广阔的区域准备尝试越野数码骑行，本章就来为大家介绍一下这个进阶领域的内容。

■贵州 冰河洗剑

工业文明发展至今，驾驶单人飞行器环绕地球只需耗费67个小时而已，为什么还有那么多挑战者，宁肯选择骑着自行车花上几个月甚至好几年的时间，只为完成一段考验肉体的跋涉？

因为那些跃动着活力的生命，不想让工业文明束缚自己的血肉，不想让自己的脚步被自动机械装置所局限。在地球上，有许多汽车和飞机无法到达的区域，但这些地带却往往是单车骑士挑战的焦点。

心之所向，路之所至——这就是骑行的真正意义。

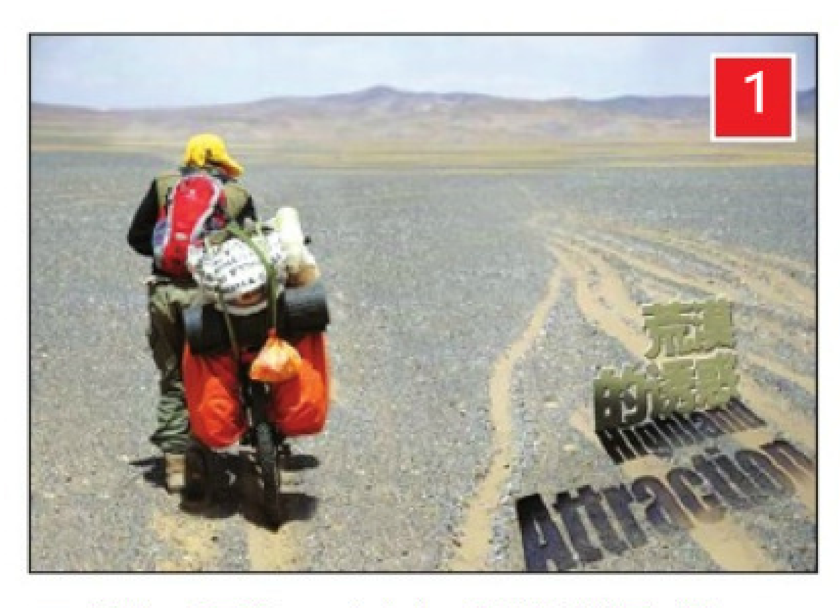
一、离开了公路就是阿斗——常规GPS导航地图在山地骑行中的不足

新手骑行通常都是在导航App或地图的指引下，沿着道路摸索前进。然而，将骑行视作挑战极限之旅的老手，往往会选择没有道路的山区、沙漠乃至无人区……乡村路细致全面的GPS导航，面对山地骑行的线路导航依然力不从心，换句话来说，离开公路再昂贵的GPS导航地图也无能为力。

前文提到过杨柳松77天独骑横穿大羌塘无人区，国内还有著名的骑行者丁丁和老苟以人力自行车的方式完成了同样的壮举。在那片广袤的藏北未知大地上，有许多机动汽车无法穿越的区域，对于渺无人烟的高寒荒漠来说，最适合的穿越方式还是自行车。然而，这些地区在GPS导航地图上，只会显示出没有道路的一片空白。

事实上，除了公路骑行外，山地以及各种野外骑行与户外徒步一样，常常在地图上找不到可以导航的道路。骑行者需要在没有指引的空白区，独立开辟出一条可以骑行通过的拓荒路，或者沿着先行者留下的轨迹而行。但是即使有了明确的计划的，山地骑行的路径并不是很明显，在那些看似处处无路却又处处可以通行的无人区中，如何保证自己走在正确的方向上（**图1**）？

除此之外，户外骑行导航还需要能够提示峡谷、险坡、缓坡和悬崖峭壁等险恶环境的地形图，普通的GPS导航地图显然不能满足户外骑行者的使用需



■哪儿才是路？（来自《荒漠的诱惑》——国内骑友丁丁和老苟的骑行记录）



■发现、分享和记录你的骑行——六只脚

求。真正的骑行者会备上一份适合于野外导航用的地图，特别是等高线地图以及高精度地形图更是必不可少。

二、“六只脚”——沿着先行者的道路而行

能像杨柳松、丁丁和老苛一样完成探索穿越的骑行者毕竟是少数，很多时候沿着开拓者留下的道路骑行是比较明智的选择。即使是再险恶的区域，也不乏大胆的骑行者挑战，他们在骑行的过程中会用GPS记录仪采集记录下自己走过的路线（航迹）。而作为后来者，只需要将他们共享的GPS航迹导入自己的手机设备，就可以沿着导航前行了。

1.GPS航迹，轻松重现骑行游记

“六只脚”（www.foooooot.com）是一项在国内非常流行的GPS旅行社区服务，帮助出行者更好地记录分享出行体验。六只脚采用“地图游记”的方式保存旅行路书，在地图上展现出行路线和带有位置信息的照片、声音以及文字，可以像欣赏电影一样重现旅程（**图2**）。

与前面所介绍的路书制作工具不同，六只脚不仅拥有丰富的影音文字记录方式，更拥有强大的GPS定位记录功能，可以通过GPS轨迹记录器记录户外线路的航迹与航点，并且提供GPS轨迹分享和下载。六只脚支持记录多种旅游和户外活动，当然也可以为骑行提供轨迹路线参考和导航。

2.寻找先行者骑行轨迹

六只脚提供了Android、iPhone和Windows Mobile多种平台手机客户端，充分满足不同用户的需求（**图3**）。

如果是在野外无人区骑行，很可能会遭遇网络断线事故，因此在骑行前一定要规划好自己的路线并下载好离线地图。许多先行者已经将自己的骑行线路通过GPS记录并分享在六只脚社区中，我们只需搜索下载就可以参考借鉴。

在“发现”中有推荐的行程线路，也可以显示定位当前位置附近的骑行线路。规划指定地点的路线，可在“搜索”中输入目的地（**图4**），选择“行程类型”为公路或山地骑行。另外还可以设置线路所在地区、距离当前位置以及是否过滤显示推荐路线等选项。

点击“搜索”，就会显示六只脚平台上分享的相应骑行线路轨迹列表，从中挑选自己感兴趣的路线即可查看详情（**图5**）。在地图模式中可切换为卫星图和地形图模式，在骑行时查看真实的地理环境。图中显示的这条轨迹，并非普通交通地图的公路，而是骑行者自己探索开辟的野外线路（**图6**）。

另外，在“数据”中可以查看到该线路的海拔剖面图，“脚印”中则保存了骑行者一路上的文字以及图片记录。

3.有备无患的多段骑行线路

如果想要重走这条线路的话，可以点击“下载地图”按钮，将当前地图下载到手机上，下载地图可选择普通、粗略、精细3种模式（**下页图7**）。这里下载丁丁羌塘穿越线路的卫星地图，精细模式的数据总量将近6GB——不必意外，高精度的卫星图容量并非小数，更何况这可是全长1000公里有余的长征。除了卫星图之外，地形图和平面图都要下载，同时最好选择“精细”模式——要知道，骑行过程中详细的地图很可能会救你一命！

先遣者走过的线路，可能不会完全符合自己的骑行计划。因此，在规划骑行线路时，可以根据需要将多条线路收藏下载到手机中，利用多条轨迹分段导航来完成整趟旅程。在六只脚中提供了收藏功能，可以方便地收藏多条线路并



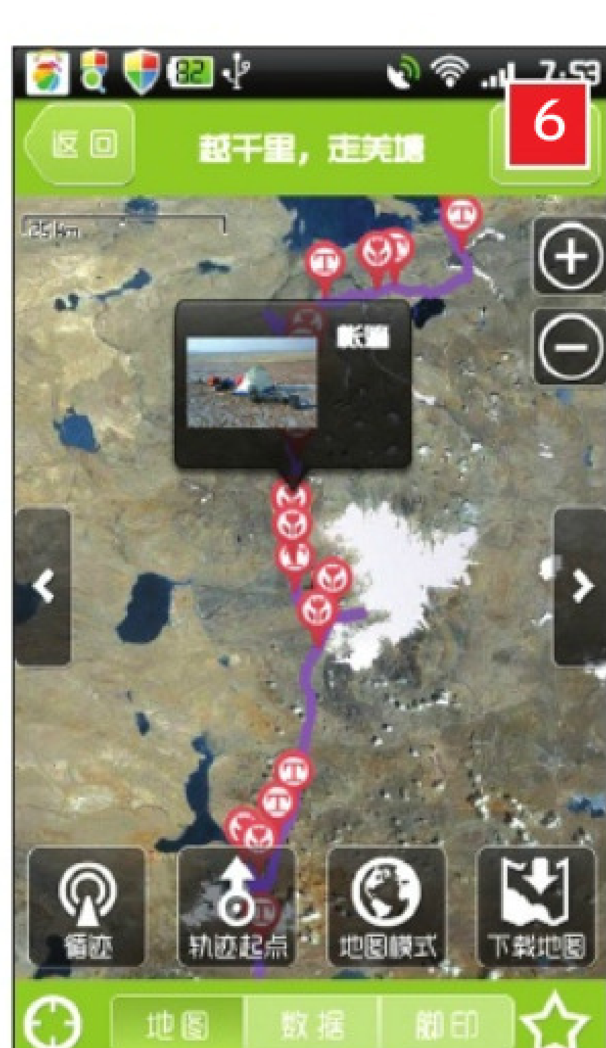
■六只脚Android手机客户端



■骑行轨迹线路的搜索设置



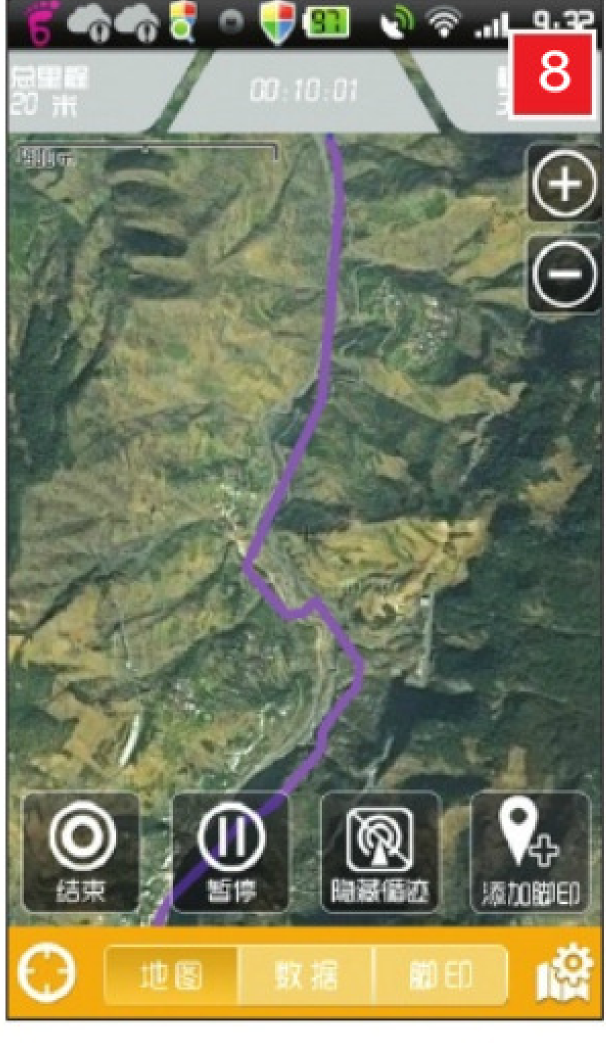
■丁丁（Tintin）“一越千里走羌塘”的骑行线路



■这条道路在普通GPS导航地图上是不存在的



■下载地图离线使用



■沿着GPS轨迹一路骑行



■设置GPS轨迹记录精度



■添加脚印拍摄骑行照片

创建自己的行程。

4.安全第一，循着轨迹导航前行

骑行开始时，打开收藏的骑行线路，点击“循迹”，切换到轨迹导航和记录模式。GPS定位成功后，点击“开始”按钮，就可照着下载的线路轨迹前行（图8），同时也会记录下自己的骑行GPS轨迹。

在开启手机GPS后，会有一个蓝色箭头显示当前位置，随着骑行开始箭头会随之移动。需要确认骑行的方向是否与导航轨迹红线重合，只要偏移不多就是走在正确的路线上。在遇到交叉路口时，需要结合轨迹趋势辨别方向，尝试选择路口行驶。如果发现偏离了轨迹，就要尽快回头重新定向。

特别值得注意的是，由于GPS定位精度与信号滞后的问题，往往行走上百米才能看出路线发生偏移。因此在对照轨迹路径的同时，也要结合卫星图和地形图查看周边地理环境。

5.记录保留自己的骑行线路

在导航过程中，我们可以随时切换显示卫星图或地形图模式，还可以查看当前经纬度、海拔、行驶速度与里程等数据。

在骑行过程中，还可以设置GPS记录轨迹地标的精度（图9），选择最小时间和最小距离，保持较高频率进行记录，得到的轨迹线路会更为精确。

要想标示骑行途中的某个重要地点，可以点击“添加脚印”，在六只脚记录的轨迹上保存当前地点位置信息，并添加文字与手机拍照（图10）。也可以先拍摄照片，完成旅程后再添加上传到六只脚平台上，但由于六只脚上传的照片是按照拍照时间和轨迹时间来进行匹配的，如果使用手机记录轨迹而用另外一台相机拍照，必须确保手机和相机的系统时间一致，上传的照片与实际拍照地点才能吻合。

除了自己记录和导入其他骑行者用六只脚记录的GPS轨迹外，六只脚还支持各种国内外的主流GPS轨迹采集设备，支持数十种GPS轨迹文件格式。至于如何使用其它途径采集制作的GPS轨迹，我们将在后文讲解。

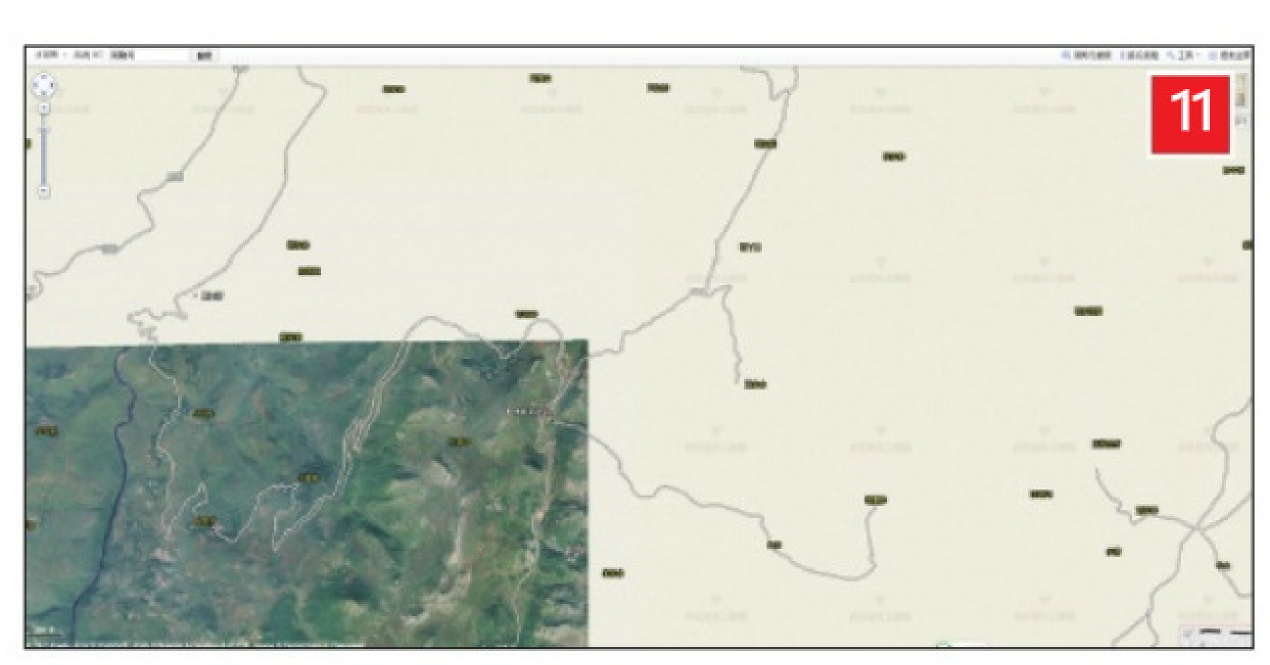
三、自制地图，骑行天下

有时候，我们往往找不到现成的GPS轨迹引导骑行，此时就必须携带一幅全面详尽的地图，一边骑行一边摸索寻找道路了。

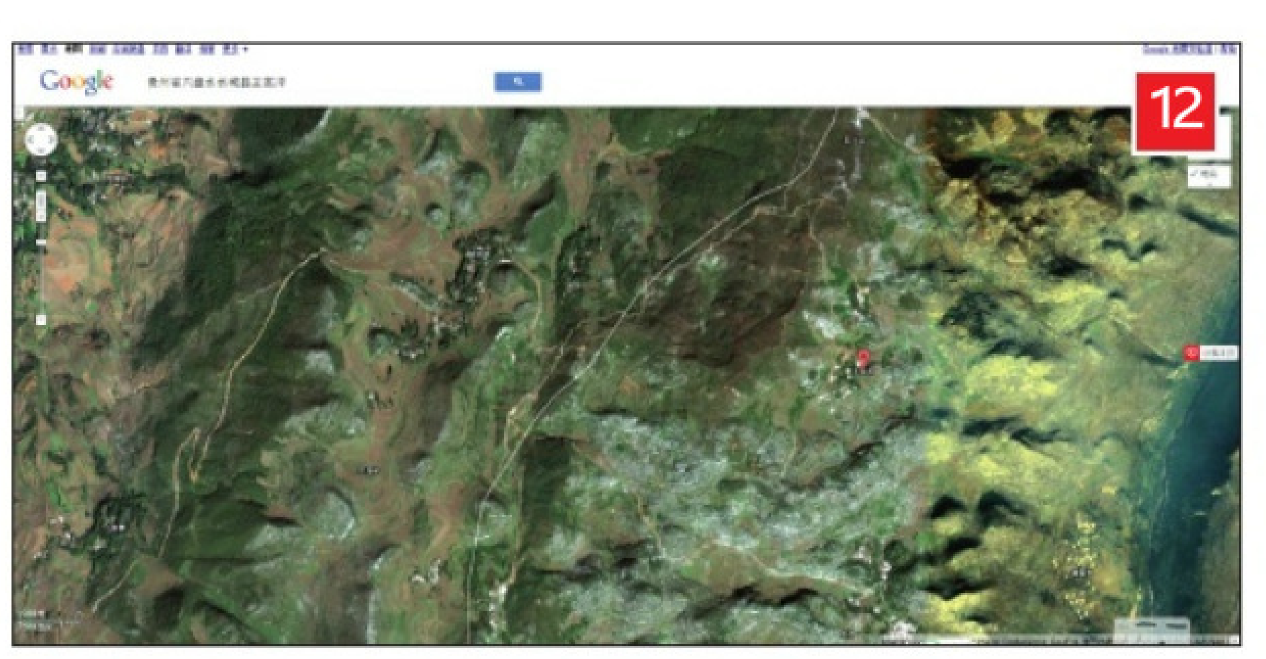
1.无迹可循，自制地图

前面我们已经指出，要应付山地骑行和野外徒步一类户外运动，普通地图通常很难满足使用需求。

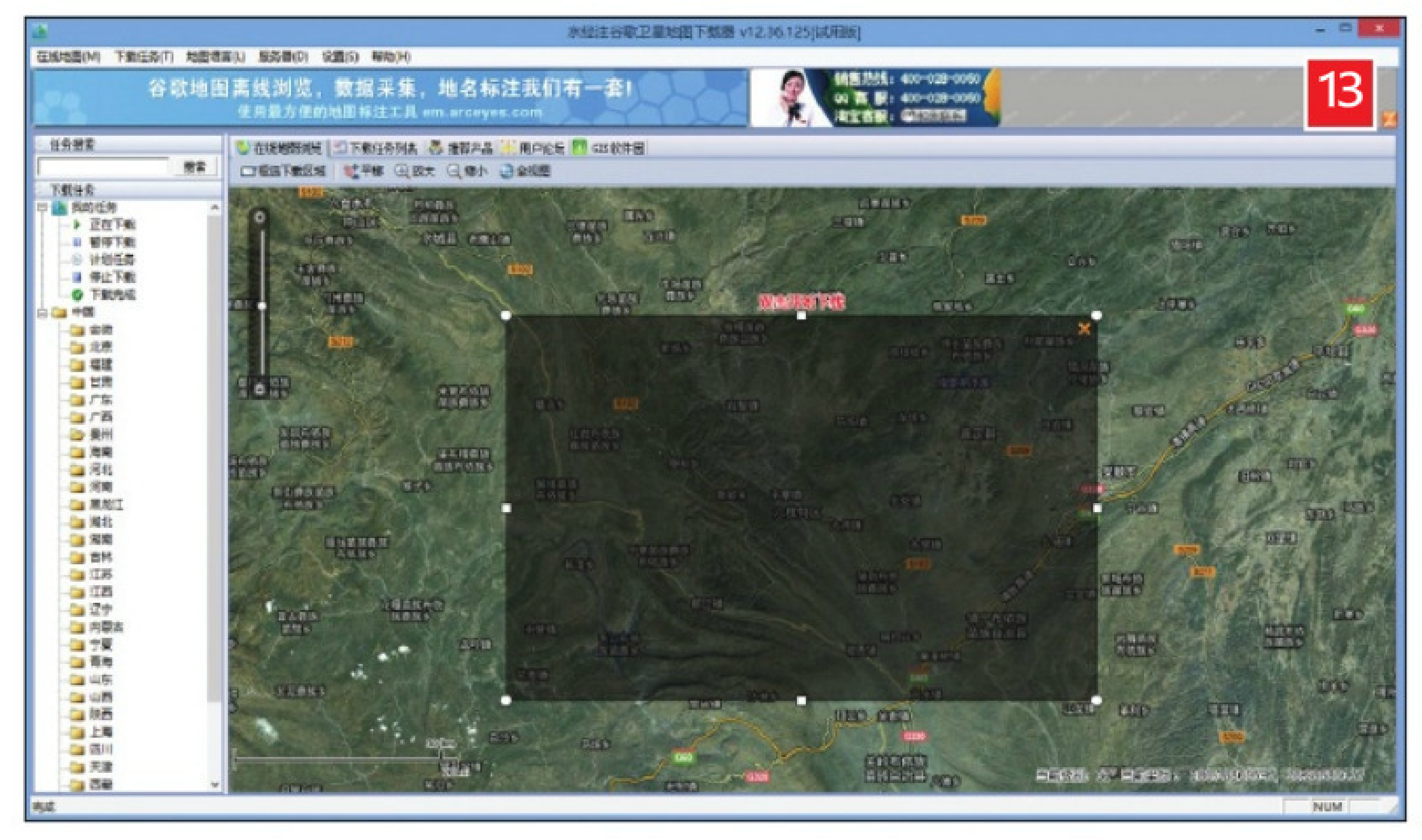
目前主流的GPS导航地图有几种类型。第一种就是户外专业GPS手持机内置的地图，例如佳明（Garmin）的GPS手持机，这类手持机内置的大多是简单的等高线地图，提供的信息量较少；另一类就是凯立德、高德以及道道通一类



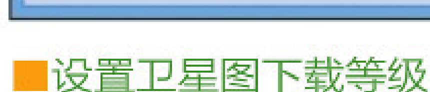
■百度卫星地图的数据不算太完整



■同区域的Google Maps卫星图数据齐全且放大级数很高



■选择要下载地区



■设置卫星图下载等级

的汽车车载GPS导航地图，这类地图也推出了手机版本，但此类地图多数是专门针对汽车行驶设计，在城市和公路附近的地图信息比较丰富，到了边远地区往往就没有多少细节了。

还有一类就是百度地图以及Google Maps这些在线地图，不仅提供了交通道路矢量图，还提供了地形图与卫星图等资料，包含了山路、泥土路等真实的可通行道路信息，因此较适合户外山地骑行爱好者使用。但在百度与搜狗等国内地图的卫星图中，或者会存在数据缺失（**上页图11**），或者放大等级会显得不够。而Google Maps卫星图不仅数据齐全，清晰度更可达到22级缩放比例（**上页图12**），因此真正可以适用于野外导航的还是Google Maps。

但是Google Maps不支持完整离线，而且还存在地图偏移的缺陷，如何才能得到真正可用于骑行导航的户外地图呢？作为野外非车行道路区域的导航定位地图，往往只能采用OziExplorer一类工具自制。专业人员和资深的骑行者，都会选择OziExplorer这类地图自制工具，扫描专业纸质地图或截取高清影像地图打造适合自己出行的导航图。

2.自制地图的步骤及需要准备工具

首先，我们需要准备好自制地图导航工具OziExplorer，这是一款来自澳大利亚的老牌GPS导航软件（http://www.OziExplorer.com/），尤其适用于野外环境，在一定程度上可以取代专业的GPS手持设备。除了OziExplorer的手机端外，我们还要准备好PC端软件用于校准和编辑地图。

OziExplorer的地图资源主要来源于网上下载和自制。自制可以通过扫描纸质地图或抓取在线电子地图来生成，最常见的是抓取Google Earth或Google Map的图像来生成精确的GPS地图，因此需要准备GEtScreen、电子地图一把抓等Google地图抓取工具软件。另外，如果抓来的地图是分层的，可能还需要地图拼合软件对图片进行合并。

由于国内GPS信号进行了加密，Google地图下载后会与真实的GPS定位存在偏差，因此需要进行地图纠偏，可使用Google Earth手工纠偏或使用自动化工具处理。

最后，将纠偏后的地图使用Img2Ozf工具转换格式，再导入OziExplorer就可以使用了。

步骤1：抓取Google地图

抓取Google地图的工具很多，这里我们以“水经注谷歌卫星地图下载器”为例进行介绍。

运行软件，在左侧列表中点击目标所在地区，定位完毕之后，点击工具栏“框选下载区域”按钮，拖动鼠标拉框选择要下载的区域范围（**图13**）。

双击选择区域，弹出“新建任务”对话框，软件会自动检测所选区域的地理坐标。设置好存储路径和下载切片级数后，点“确定”即可将卫星地图下载到本地。注意，Google卫星地图支持最大22级缩放，等级越大清晰度越高，但相应的文件体积也会变得越大，通常设置为18级足矣（**图14**）。

下载完成后，在任务列表中选择该任务，然后点击“导出/拼接”选项页的“导出/拼接图片”按钮，在弹出的对话框中可以设置要导出图片的方式，这里选择“拼接：默认”（**图15**）。如果生成的图片太大无法打开，可以选择“自定义”方式进行调整。另外，还要注意勾选“生成TXT坐标文件”，这样可以生成一个保存有图片4个角经纬度信息的TXT文件，以便在后面进行地图偏移校正。一切就绪后点击“输出”按钮，就可以生成拼接大图了。

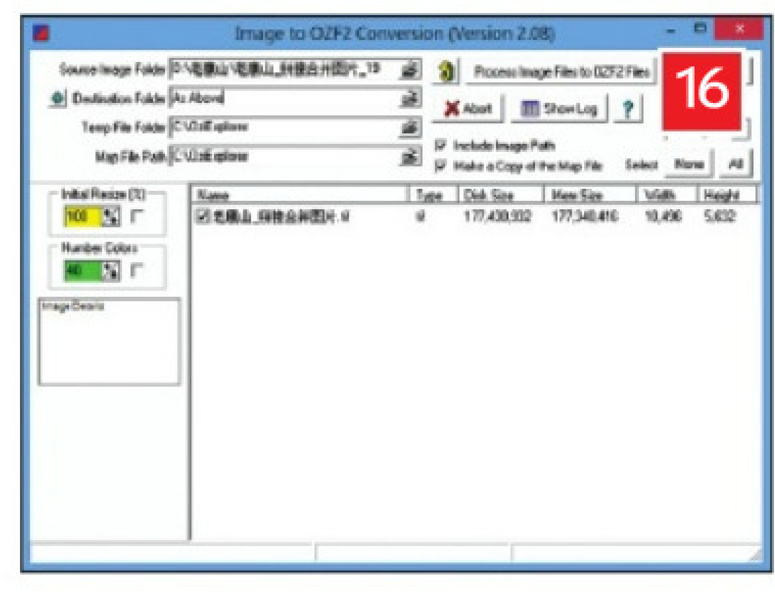
步骤2：拼合校准及生成OziExplorer地图

在制作生成OziExplorer地图前，还需要用img2ozf软件将拼接生成的BMP或JPG格式谷歌卫星地图图片，转换成OziExplorer软件适用的ozf2格式。

打开img2ozf软件，在“Source Image Folder”处选择地图图片所在目录，点击“Process Image File To OZF2



■拼合卫星地图



■转换图片格式



■设置坐标系及投影方式

Files”按钮（图16），软件会自动把选择的图片转换成ozf2格式。转换后的ozf2格式文件与原图片位于同一目录中，名称也相同，只是后缀名为.ozf2。

由于生成的卫星图片不带任何地图坐标信息，因此还需要用校准软件来进行地图坐标的调校才可在GPS设备中调用。

运行OziExplorer软件，点击“File→Load and Calibrate Map Image（载入并矫正地图图像）”命令，载入刚才转换生成的.ozf2图片。然后将“Map Projection（地图投影方式）”设置为“UTM Universal Transverse Mercator”；“Map Datum（地图坐标系）”设为“WGS 84”（图17）。

现在就可以开始进行地图校准了。在校准前，用记事本打开前面生成的TXT坐标文件，可以看到其中记录了左上、右上、左下、右下四个角的坐标经纬度（图18）。不过记录的经纬度格式为小数模式，需要转换成度/分格式以方便OziExplorer软件校正，可使用一些在线转换工具进行格式转换。

我们先来设置左上角的坐标，点击“Point 1（点1）”标签，然后用鼠标点击地图“Map View（地图全览）”小窗口的左上角部分，在主窗口中显示此处的大图。在主窗口中将鼠标移动到最左上角处，可以看到上方状态栏中显示的网络坐标为“0，0”，在“Point 1”标签的“Image Coordinates”处填写入此网络坐标值。

然后，将坐标文件中记录的左上角经纬度坐标值，填写到校准点的输入框中。例如，这里左上角的纬度坐标转换后为26°38'42"，那么就在纬度（Lat）“Deg”处输入26，在“Minutes.m”处输入38.700；经度（Long）也进行同样的转换后填写（图19）。另外，由于我国处于东经北纬地区，所以在纬度（Lat）后面选择“N（北纬）”，在经度（Long）后面选择“E（东经）”。

再用同样的方法，找到右上角的地图网络坐标，并将其对应的真实经纬度坐标填写在“Point 2”标签页中。左下角和右下角坐标点也如此校正。

一般来说，使用卫星图4个角上的坐标点，就足以将地图校正得比较准确了。如果要想获得更精确的卫星图，不妨设置更多的校正点。OziExplorer软件默认情况下最多可以设置9个校准点，可以将这9个校准点均均地安排在地图的各个位置上，也可以将这9个校准点集中设置在重要的位置上，校准点附近的定位是最精确的。

当校准点设置完成后，点击“Save”按钮，就会生成一个与地图相同文件名，后缀为.MAP的经纬度参数文件。

步骤3：在手机中使用OziExplorer地图导航

OziExplorer最早只提供塞班和Windows CE版本，随着智能手机的流行，Android与iPhone平台的手机客户端也出现了。

这里以Android平台的OziExplorer软件为例，软件安装完毕之后，将制作好的ozf2格式地图文件和map格式的经纬度坐标文件复制到手机存储卡的OziExplorer/Maps目录下，这是默认放置地图文件的位置。当然，也可以在软件的“Main Menu→Configuration→General Settings”设置菜单中查看并修改。

OziExplorer导航软件的地图可以对应复数文件，每一个ozf2格式的地图文件都必须有与其对应的map格式经纬度坐标文件，OziExplorer软件在导航时会根据经纬度坐标自动选择显示相应的地图。我们也可以点击菜单“Load Map”，手工指定打开自制的地图（图20）。

3.OZI导航路径的制作

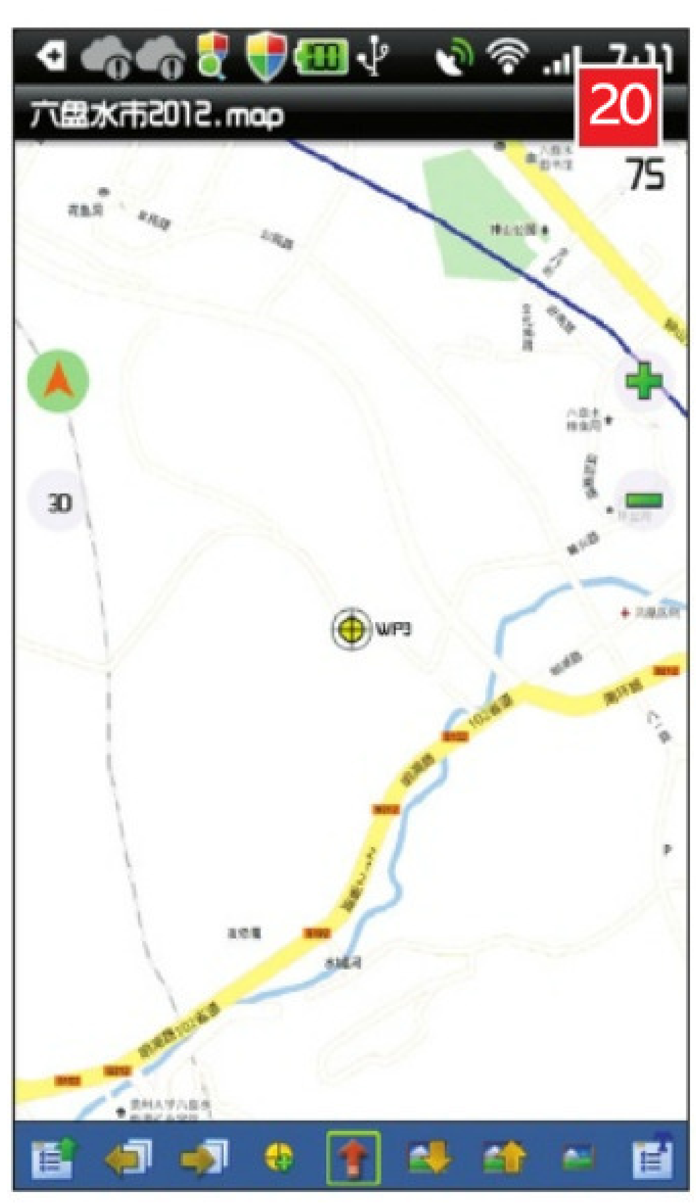
将自制地图导入OziExplorer后，就可以进行导航以及记录自己的骑行航迹了。OziExplorer的功能非常强大，具体的操作方法在此就不作详解了，大家可以慢慢摸索。现在，我们要解决的一个重点问题是，导入了自制的地图之后，


老鹰山_拼接合并图片.txt - 记...
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
左下角:104.85488892,26.61799672
左上角:104.85488892,26.64500383
右上角:104.91119385,26.64500383
右下角:104.91119385,26.61799672

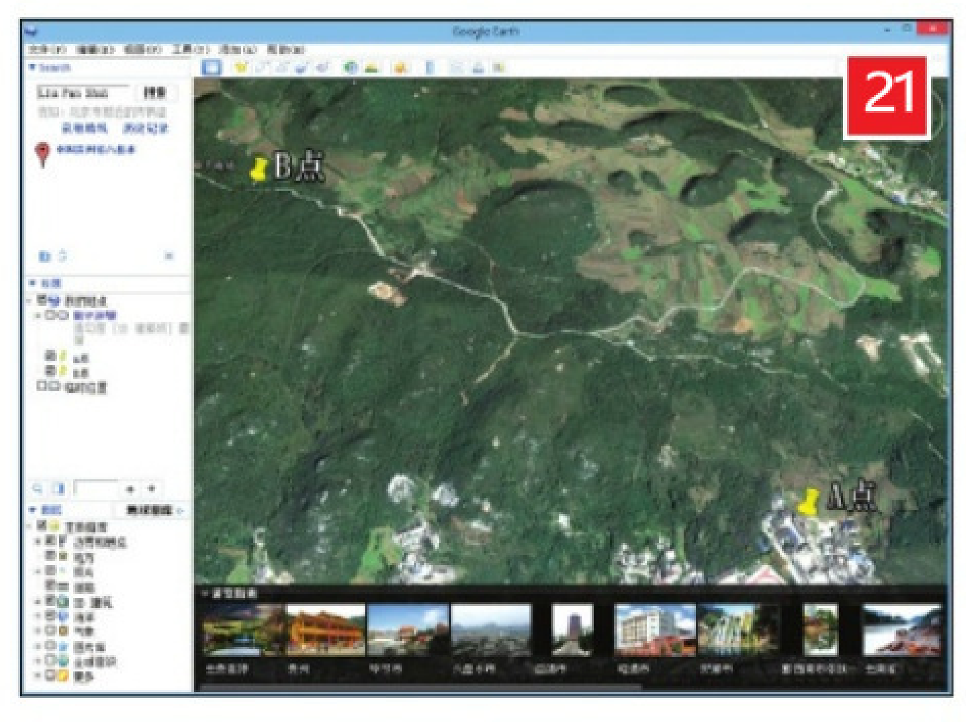
■卫星图上的4个坐标点

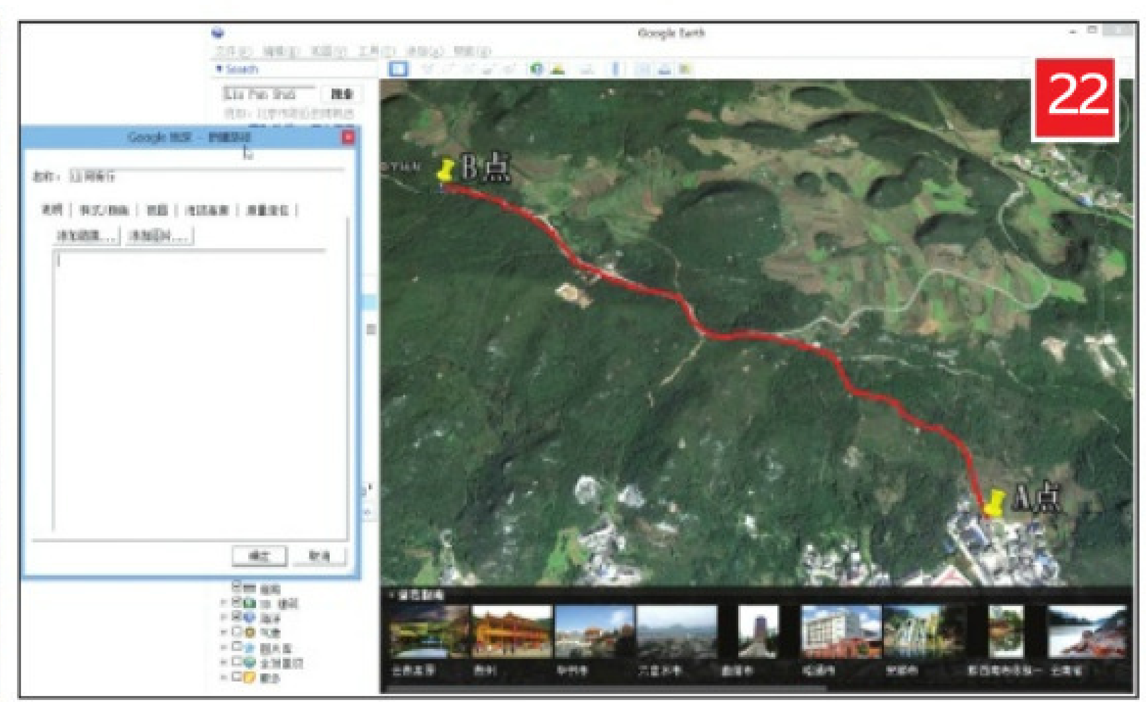


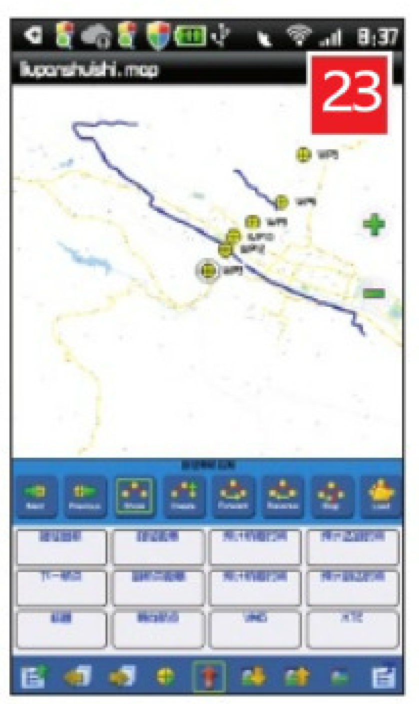
■校正地图左上角点的经纬度坐标



■OziExplorer导入自制地图


■在两点间手工规划骑行路线


■添加航点生成路径


■载入手工规划的导航路径

地图上并没有骑行路径又该怎么办？

我们可以用Google Earth在没有道路的任意区域，自主规划出一条骑行路径，让OziExplorer为骑行指引导航。

步骤1：创建Google Earth路径

打开Google Earth，这里假设要在A点与B点之间手工规划一条骑行线路，具体来说是一段没有显示在矢量地图上的山道和一小段田坎路（**图21**）。

右键点击“我的地点”，在弹出菜单中选择“添加→路径”，在弹出的对话框中输入骑行路径的名称和描述信息，还可以选择路径的颜色、线条宽度等。不要关闭对话框，把鼠标移动到Google Earth主界面上，在规划路线上依次点击添加航迹点，生成骑行路径（**图22**）。其中，蓝色航迹点是活动航迹点，将光标移动到上面并按住鼠标左键可以移动其位置；取消刚刚添加的航点，可以点击鼠标右键；添加过程中可以利用罗盘工具改变视角视高。

全部添加完毕后，点击对话框中的“确定”按钮，新增的路径就会出现在主界面左侧的列表中。如果需要再次修改路径，可以右键点击路径，选择“属性”命令即可编辑。最后，在路径右键菜单中选择“将位置另存为”，选择文件格式为“*.kml”，即可保持路径文件。

步骤2：KML文件的纠偏校准

同理，Google航迹kml文件也需要进行偏移校准，可使用一款名叫“火星穿梭机——Google Map KML/KMZ轨迹文件纠偏加偏器”的自动化工具完成此项操作。

点击工具界面中的“纠偏”按钮，导入KML文件，即可自动完成校准。此软件还有手动校准模式，纠偏效果更为精确，可以通过Google Earth，分别在规划线路和实际线路相应的位置选择一个点添加地标，再将这两点地标分别导出成为KML文件。纠偏工具通过比较这两个kml文件之间的偏离，就能将需要纠偏的目标文件进行精确地校准了。

步骤3：转换导航路径文件格式

校准后的Google导航路径，需要先用zGPSConv软件，将其从kml格式转化为OziExplorer软件使用的plt格式，方法很简单：运行zGPSCon，点击“打开”按钮，设置显示类型为“Google KML路点/航迹（*.kml）”文件格式，选择刚才导出的路径文件。

点击“转换”按钮，在文件对话框中设置转换保存的路径类型为“OZI Explorer航迹（*.plt）”格式，就会自动完成格式转换了。

转换生成的PLT文件，就能导入OziExplorer中使用，可以把PLT文件复制到“OziExplorer/Data”目录下。在OziExplorer菜单中选择“主菜单→操作→航迹→载入用户航迹文件”，浏览复制好的PLT文件，即可将航迹载入地图中指引骑行导航了（**图23**）。在OziExplorer中还可以对路径做出进一步的编辑修改。

除了使用Google Earth外，还有一款比较简单易用的在线小工具“骑行路径规划 v1.5”（http://journey.snailtrail.org/），可以方便地使用Google地图规划制作OziExplorer骑行航迹。直接在地图上点击鼠标选择起点和终点，点击工具栏“计算从起点到终点的骑行路径”，即可沿着公路生成骑行路径；然后再点击“手工延长当前的骑行路径”，就可以在没有道路的地方手工添加骑行路线了；生成路径后，再点击工具栏上的校准按钮，即可自动完成校准，最后选择将路径导出为PLT格式的OziExplorer航迹文件。

四、关于其它骑行导航工具的说明

除了OziExplorer外，还有许多同类自制地图导航工具，例如Android平台下的OruxMaps和andrOziExplorerc，iPhone手机上的Bit Map等等，这些工具也同样可以使用OziExplorer地图进行导航。

在前面的“新手篇”中，我们介绍了一些GPS轨迹记录工具，这些工具生成的航迹也可以导入OziExplorer或Oruxmaps等工具以及前面的六只脚软件使用。如果航迹格式不同的话，用zGPSConv软件转换一下即可。

另外，山地骑行还有必要准备一份等高线地图，在OziExplorer中导航使用。有了OziExplorer地图制作的经验，等高线地图的制作也并不复杂：从网上搜索下载共享的高程等高线数据包，然后抓取Google地图并校正，再用专门的地图制作工具Global Mapper导入后，即可生成包含高程数据的等高线地图了。

最后，一些辅助的工具也是必不可少的——骑行过程中可能手机或导航设备没了电，出于万无一失的考虑，一份“不插电”的袖珍纸质地图册也应该放入背囊中；一些天气预报软件，也能帮助骑行者了解天气状况，更好地规划行程；还有一些个人身体健康检测、野外生存知识类的手机应用或手册，也不妨作为有备无患的保障带在身边。P

骑行上路
硬件设备篇



骑行出游时使用的器材设备与驾车、步行的需求各有侧重，有些还独具特色，并不能用手机平板等设备简单替代。骑行的漫漫长路上，谁最适合陪我到底呢？

■北京 Outskirts

骑行专用GPS

尽管目前绝大部分的智能手机都提供了GPS地图导航的功能，但是由于骑行的特殊性，例如随身设备易摔易损、对续航时间要求较高，以及骑行者有时会想得到准确的气压、心率甚至是踏频等数据，所以仍有部分骑行者将眼光投向了专业的户外GPS设备（以下简称“专用GPS”）。然而一经询价，你会发现这类产品并不便宜，绝非随随便便就可入手的小件。那么，你在金钱和性能之间会进行怎样的取舍？

你真的需要专用GPS?

这道题目，本质上是要对比专用GPS和智能手机的GPS导航功能。近年来专用GPS的市场确实受到了智能手机的巨大冲击。目前智能手机无论是在硬件还是软件方面，都已为GPS导航做好了充分的准备。GPS接收器+内置地图已成为智能手机的标配，而众多第三方导航软件的出现，也让用户有了宽泛的选择面。国际上最知名的GPS厂商之一佳明（Garmin，早期也译作“高明”），就与华硕联合推出过多款专业的GPS智能手机（**图1**）。但是相比于普通的智能手机，其特色并不突出，市场反响平淡，二者的合作于2010年底就已结束。该机型的平淡表现，实际上也是在给采购专用GPS的用户提醒：“你真的需要在智能手机之外另购一部专用GPS



■华硕与佳明联合推出的GPS智能手机M20

么？”要回答这个问题，我们需要先了解一下专用GPS相比智能手机的长处。

1.三防

防水、防震、防尘，这是专用GPS对户外运动人士最重要的“属性加成”之一。结实的塑胶与橡胶外壳、严格的密封与连接结构，使得这样的产品即使在雨雪天气下也能自由使用；同时，你也不必担心它会在骑行过程中掉落摔坏，防滑、防摔、优秀的握持感是这类产品最基本的底线（图2）。此外需要说明的是，相比于智能手机中的三防产品，专用GPS的三防等级一般会更高，也更值得信赖。当然，作为一个骑行爱好者，在受到这些属性的强烈吸引之时，建议你还是要“扪心自问”两个问题：“我会在雨雪的情况单车出行么？我的性格毛躁么？”如果答案是肯定的，那这类产品就是你的好选择。

2.电池性能

续航时间长，是专用GPS很重要的一个属性。由于这类产品会牺牲屏幕性能追求续航时间（绝大部分产品的屏幕分辨率都很低，部分产品甚至使用单色屏），因此一直亮着屏幕也能使用数小时甚至十数小时。更有利的是，这类产品一般都使用5号碱性电池（图3），只要多带几节电池，就可以保证它们在骑行的关键时候也不会“掉链子”。在此你需要自问的是：“如果为我的智能手机搭配备用电源（电池或移动电源），它可以撑得过骑行过程吗？”

3.定位准确

目前仅依靠美国提供给公众的GPS信号，定位精准度只能达到10m左右，也就是说，这基本就是智能手机GPS定位功能的极限。某些专业GPS的定位精度达到了3米以下甚至更高，主要是使用两种技术达到。首先是通过更长时间的卫星信号收集，以及反复的计算来实现更精确的定位。其次则是因为使用了卫星校正系统。该系统独立于GPS之外，它的主要原理并不复杂：地面固定基站获得GPS信号之后，计算该信号与真实位置之间的误差（其自身位置是精确的）；多个基站的误差数据汇总起来，发送到另一套用于校正的卫星系统之上；专用GPS终端既接收GPS信号，同时也接收这套校正卫星系统的信号，并根据其中的数据修正GPS信号的误差，从而得出更准确的位置信息。需要说明的是，这套校正卫星系统是地域性的，因此不少专用GPS的校正功能，其实并不能在中国使用。目前只有日本的MSAS系统可以在国内使用，美国采用的WAAS以及欧洲的EGNOS，都无法为国内的用户提供校正信号（图4）。所以在选购之时，不要因为某个用不到的功能而动心。



■专用GPS往往从外形就可看出其三防的特性



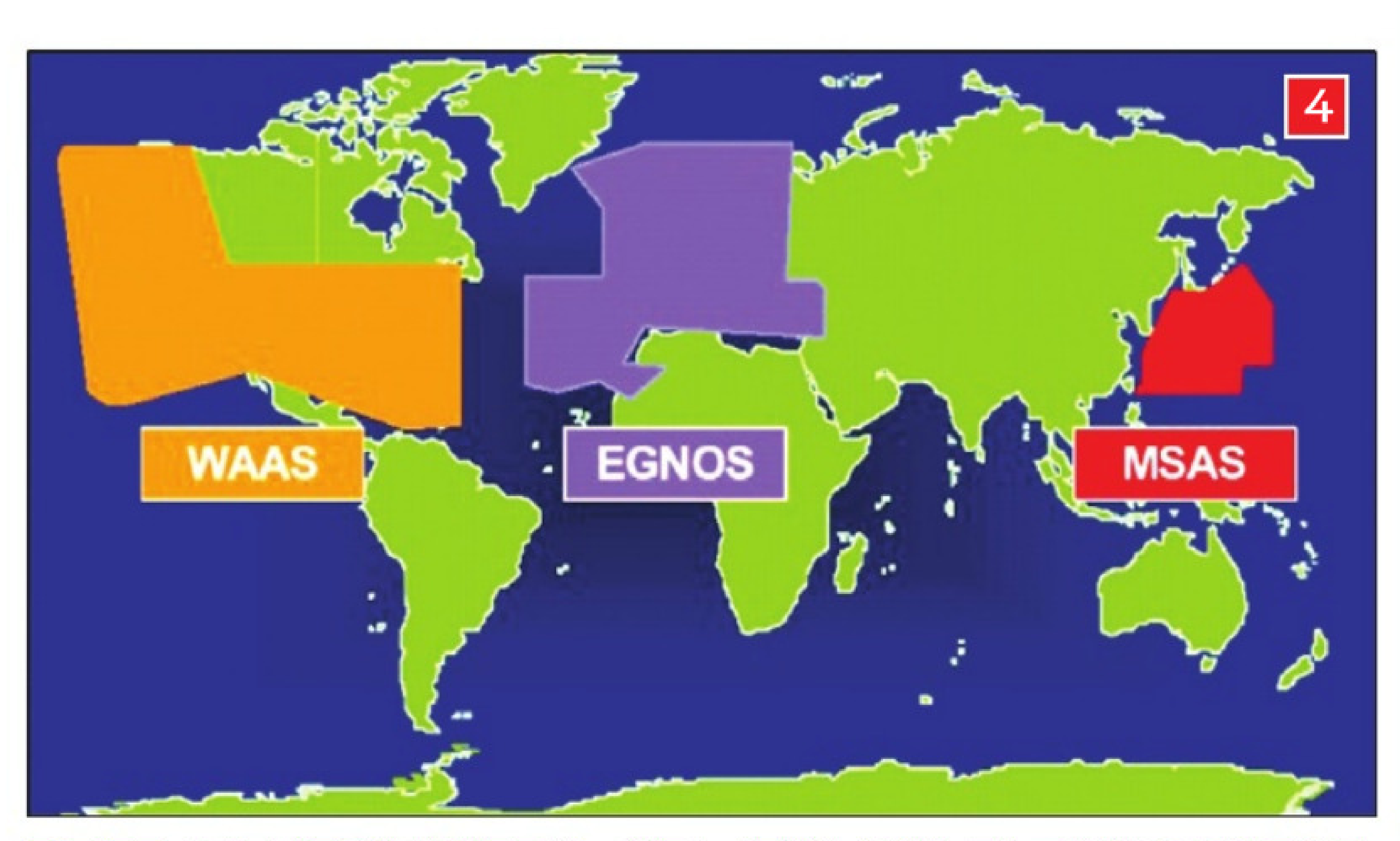
■使用碱性电池，可使用户较容易地解决供电问题

4.专业功能

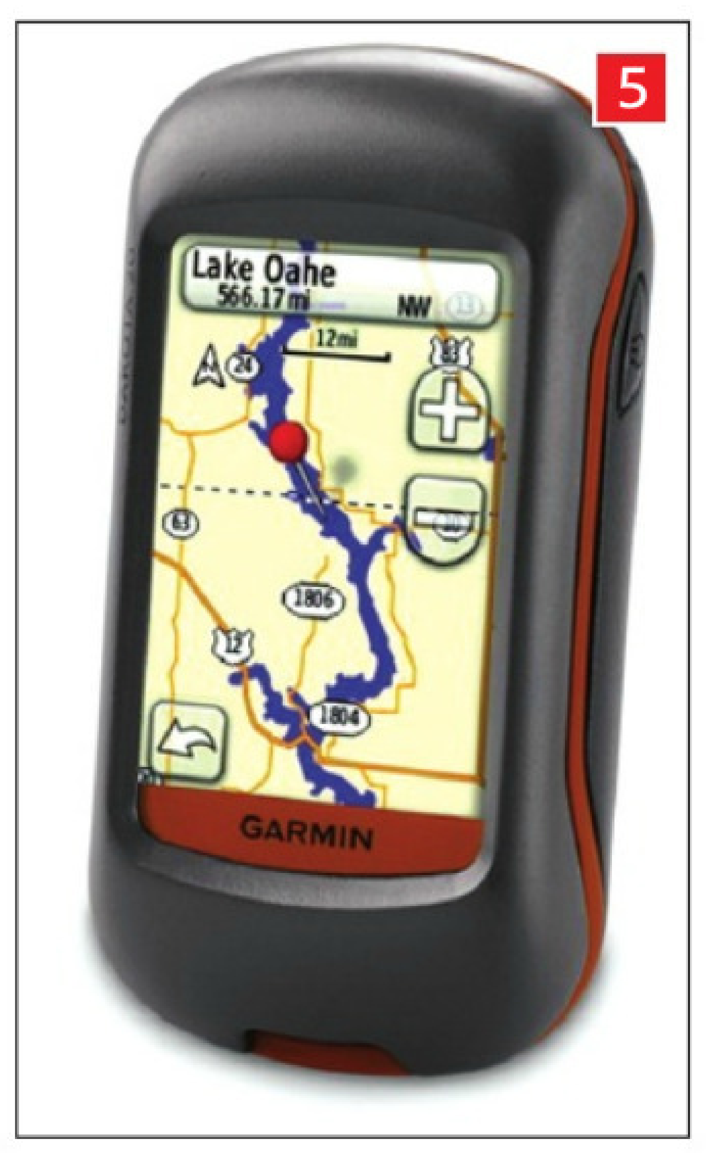
本文所指的专业功能主要包括两方面。一是等高线地图、路线规划、航迹/航点记录、速度/气压/温度/海拔显示以及指南针等功能。其次则是专为运动者所提供的坡度、心率、运动频率（例如跑步中的步频，骑行中的踏频等）等数据。第一部分的功能，实际上全部都可以通过智能手机软件较方便地实现，前提是你需要有耐心动手去寻找；毕竟专业产品卖的就是整合，可以省却你在这方面寻找的时间和精力。第二部分的功能，则很难通过软件来弥补，如果是通过智能手机外设来实现，相比专用GPS在性价比上不会有太多优势，使用起来也会增加复杂度。因此你需要自问的是：“我是否需要这些专业功能？我是否可以自己去准备软件甚至是特别的地图？”

骑行专用GPS推荐

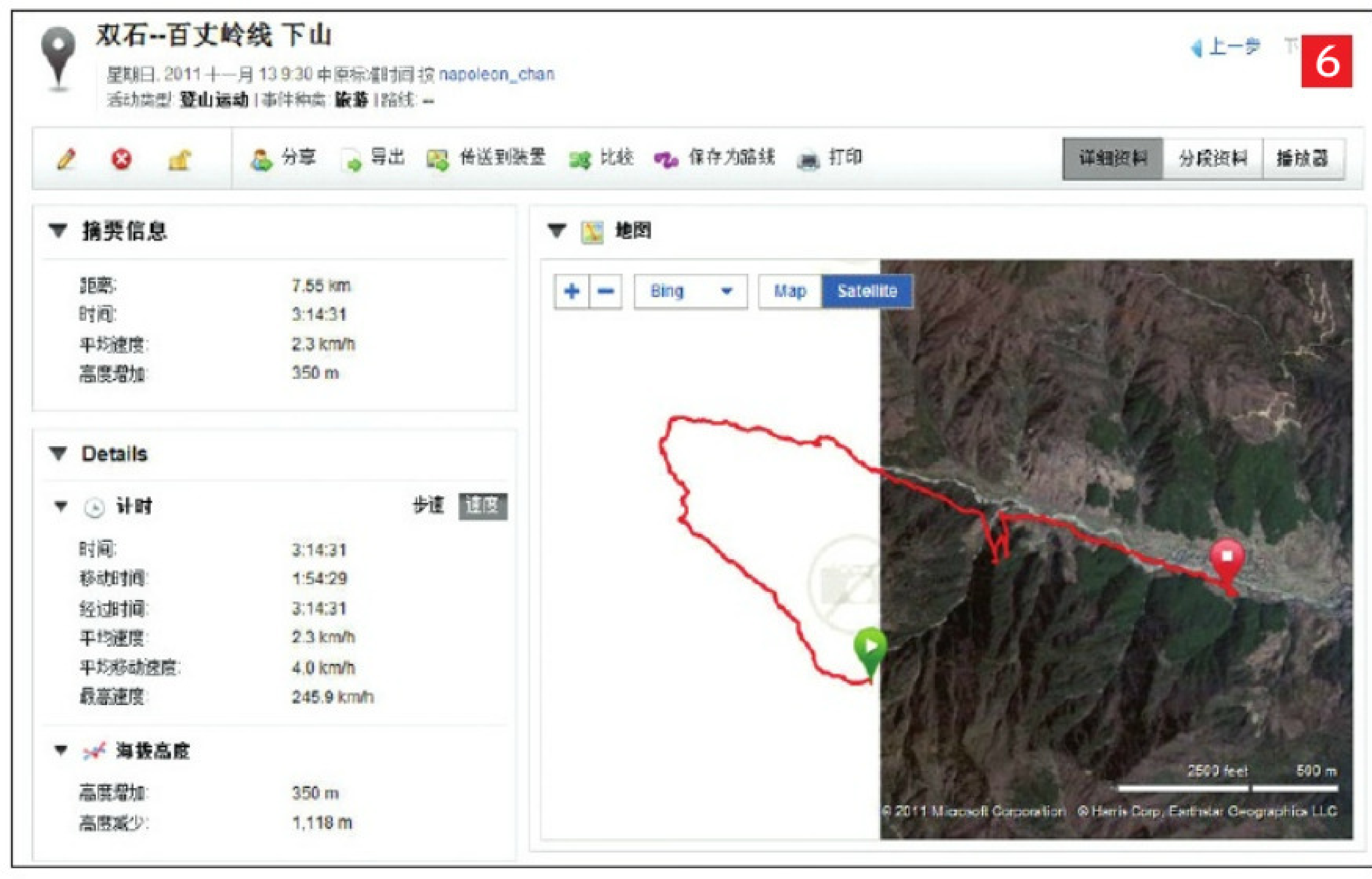
如果通过以上的各种自问，你仍然决定入手一件专用GPS装备，那么就可



■国际三大卫星校正系统的服务区域，实际上中国绝大部分地区均可收到MSAS校正信号




■佳明Dakota 20体积轻巧，外形设计相对时尚，适合骑行者携带



■专用GPS记下来的航迹，可在事后用软件导入到地图上回放，以此方式留下骑行记录，分享给亲友，既实用又酷帅！

进入具体的产品选择了。限于篇幅，以下笔者介绍了4款不同类型的专用GPS，有兴趣的读者可根据该产品的功能去寻找对应的其他产品，考虑自己对外形、价格等的偏好，确定最后的购买对象。

1.佳明Dakota 20手持GPS导航仪

佳明近年来一直关注中国市场，在国内推出了不少有代表性的产品。选择该厂商的产品，可以同时享受到国际一线的产品品质，以及特别为国内市场定制的地图服务。目前在国内驴友心目中，佳明手持GPS中的Dakota和Oregon子系列具有较高的认同度。这里简单介绍一下其中的Dakota 20（**图5**）。

该产品内置三轴电子罗盘，无需移动即可得知当前方位；集成气压式高度计，无GPS信号时也能获得高度信息（即使有GPS信号，其提供的高度信息的准确度也较低）。它具有无线分享功能，可与佳明的Dakota、Foretrex、Oregon等系列设备分享航点、航迹等个人记录。当然，作为一款专用GPS导航仪，该产品也提供了配套软件，利用它你可将航迹直接导出在地图上，让走过的足迹直接在地图上动态重现（**图6**）。Dakota尺寸为5.5cm×10cm×3.3cm，重149克，在专用GPS设备中属于较轻巧的型号，适合骑行者携带。它使用2.6英寸、160×240分辨率、半透半反射、彩色电阻式触摸屏，强光照射之下屏幕内容依然清晰可见，触屏方式使其操作变得简单，侧面的电源按钮是机身上唯一的按键。该机型目前在淘宝上可以1600元左右的价格购得。

2.驴行者W900车载、手持两用GPS

相比于国际一线品牌，国内专用GPS产品的优点是功能丰富、性价比高、可DIY的程度较高，缺点则是专业度相对较低。例如这里介绍的驴行者W900，就是一款车载、手持两用的产品（**图7**），提供凯立德地图（支持中文语音导航）、全国地形地貌图、国内50米等高线地图，支持用户自定义地图，此外，它还提供MP4、MP3、图片浏览、电子书等功能。需要注意的是这款产品并不支持三防，使用的也是内置锂电池（毕竟它也主打车载使用），如果是骑行使用，最好带上备用电池或电源。W900尺寸为9.5cm×7.2cm×2.2cm，重量225克，使用3.5英寸、240×320彩色TFT触控屏。这款产品目前在淘宝上可以低于1000元的价格购得，笔者建议那些不太喜欢折腾智能手机的读者将其作为备选之一，而智能手机玩家就不用考虑了，因为这些功能其实也可通过安装其他软件获取。

3.佳明Edge 800自行车码表

这是一款专为骑行爱好者设计的三防GPS产品（**图8**）。除了支持常见的GPS定位、导航、路线规划、航迹记录等功能之外，最大的亮点是提供了一系列的骑行专用功能。它支持多达70项的



■驴行者W900在专业度上并不突出，但功能整合方面确实做得不错



■佳明Edge 800疑是骑行者最好的GPS伴侣



■Edge 800上可设置虚拟的骑行伴侣，供你参照与追赶



■Fenix的显示并不出众，但它解放了双手，给你坚实的安全感



■Fenix的多种显示方式

行程数据供骑行者选择显示，例如秒表记时、速度、移动距离、单圈时间、消耗热量、高度、坡度，甚至是心率、踏频等数据（后二者需配合心率监测带、踏频传感器实现，均为官方标配）。与前面提到的Dakota 20一样，Edge 800也提供了气压式高度计、半透半反射触摸屏（2.6英寸，160×240像素），为户外骑行提供了更好的支持。另外作为专业骑行装备，它还提供了自行车专用车架，可直接安放在车把上使用。在软件方面，它还很有特色地提供了一名虚拟骑行伙伴，你可以与它进行“赛车”（**图9**）！

这款产品无疑是骑行者最好的GPS伴侣，但价格也偏高，淘宝价为2700～3200元不等。如果你觉得这款产品价格接受不了，佳明还有一款取消了地图导航，且采用灰度屏幕的类似产品Edge 500，只需1400元左右即可购得。

4.佳明Fenix导航GPS手表

随着苹果iWatch等产品的推出，相信大家对于智能手表已不陌生，佳明的这款Fenix作为手表与GPS导航的结合体，应该算是引潮流之先了（**图10**）。相比一般GPS专用产品，它最大的劣势当然是极小的灰度屏幕和小型地图，导航时只能显示简单的路线与导航箭头（当然也可选择显示其他信息，**图11**）。然而这种设计也带来了两个巨大的优势：1.导航时间长，开启GPS可连续工作50个小时，仅作手表用时，则可维持6个星期；2.解放了双手，可随时于骑行中方便查看，而不必停下来检查地图和路线。此外，Fenix还配备了蓝牙、高度计、晴雨表和指南针传感器，可谓麻雀虽小、五脏俱全。其中的晴雨表可以提醒目前天气即将发生的变化，对于骑行者有一定指导作用。另外在GPS芯片的支持下，Fenix还可实现自动校时。这款产品在国内只能通过淘宝市场购得，价格为2900元左右，高端骑行玩家可以尝试入手。

电源系统

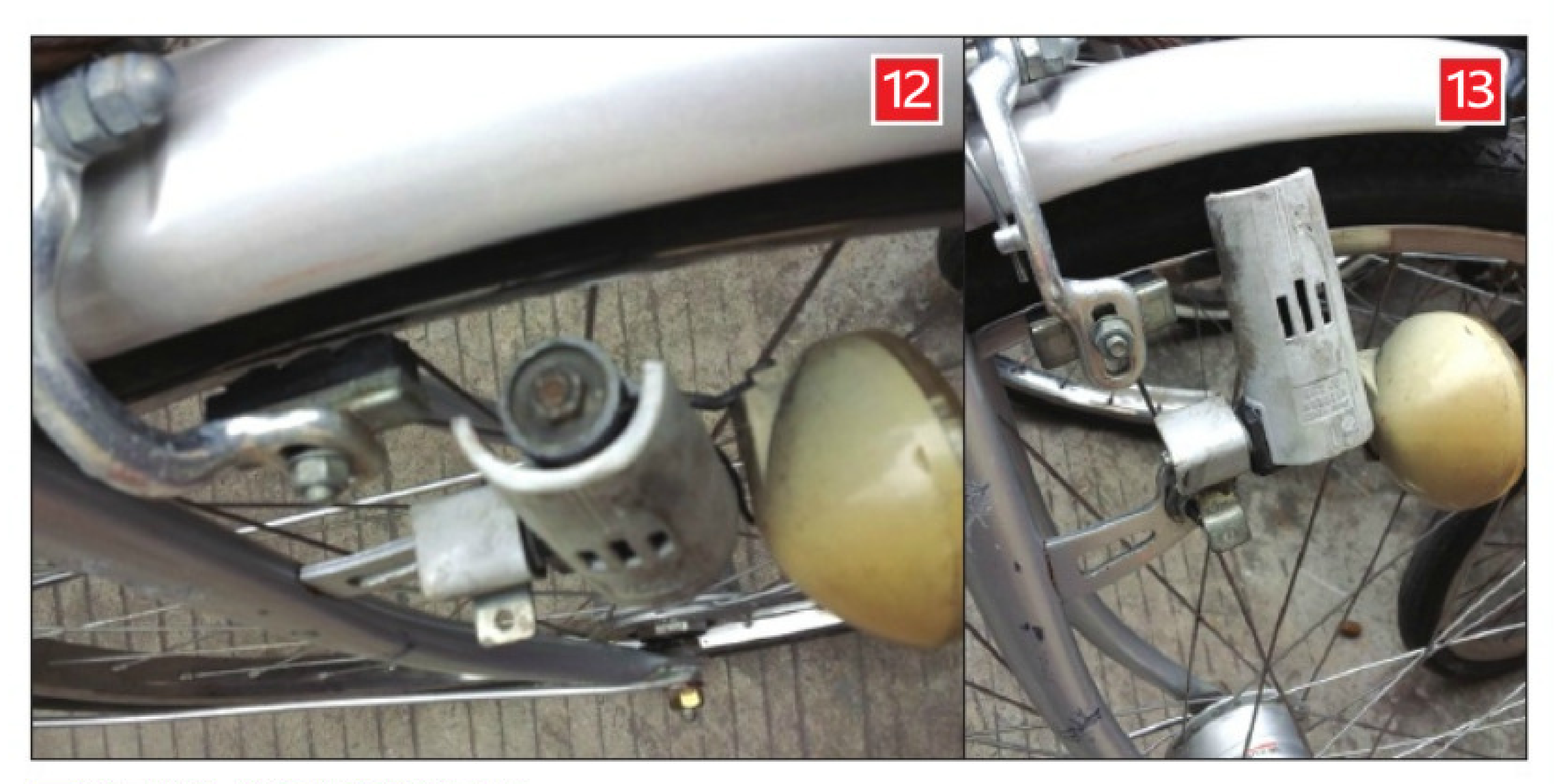
骑行在外，除了头盔、骑行服、护肘、护膝等安全装备之外，总要携带形形色色的电子装备。头灯，自行车头/尾灯，身上带的手机和MP3，前文提到的GPS，胳膊上系的心率表，头盔上的视频记录仪，都在不断消耗着电力，如何伺候好这些出门必备的耗电大户，成为骑车旅行必须解决的一个额外的大问题。

目前成熟且基本靠谱的骑行供电方案大致分为两类：发电式和充电式。前者典型产品为摩擦发电机和发电花鼓，后者一般是各式各样的大容量便携电源。而看上去很美实际上不太靠谱的便携太阳能电池板，在实际的解决方案中常常是和大容量的便携电源整合成为一个产品。

发电方案

摩擦发电机（也叫摩电机）一般装在前叉上，通过一个接触轮压在轮圈上带动发电机来发电（**图12~13**）。这种解决方案的优点之一是价格便宜，从淘宝上买一套，含邮费不超过百元，二手产品或仅用于带动车灯的产品更是低至30多元甚至几元钱；它的第二个优点是安装简便，用两个螺丝拧在前叉上就行了。

摩擦发电机的缺点也一样明显，首先它的摩擦轮会增大自行车轮运转的阻力，换言之就是增大体力消耗，短途倒是无所谓，长途骑行的话有可能让爱好者们本来就不够充沛的体力更加不敷使用。其二是它的输出能力跟骑行速度相关，在良好道路和平原地区尚可，但



■用于带动前灯的摩擦发电机

携行装具

■北京 姗姗来迟

自行车运动的携行装具分为两大类：车包和背包。对于每一个准备10公里以上骑行的玩家而言，这两种携行装具都是必备品。车包的特点是种类多，体积容积较小，使用灵活，不增加身体负担；背包的特点则是体积容积较大，可以装下很多东西，但如果规划不得当，容易增加身体负担。一般来说，短途单纯骑行有车包就够了；中远途骑行由于要兼顾维修、运动保护、饮料、食品和其他设备，最好是车包和背包同时使用。

车包，就是安装在车身上的包，常见的有车首包、驮包、上管包、车尾包等，短途骑行时有其中一两个就足够，但是对于计划长途骑行的玩家来说，每一个包都是不可缺少的。车包由于体积小，挑选的时候注意容量、安装位置以及是否适合自己使用等几个条件就好。车包的结构和功能诉求都比较简单，国产品牌和进口品牌在功能、质量上的差距很小，因此国产品牌是高性价比的选择，普遍价位都不高，二、三十元就可以买到。另外，车包一定要选择具备防水功能的，有防水拉链或防雨罩的更好。

●车头包

顾名思义就是安装在车头的小包，也叫车首包，一般是使用魔术贴通过立管和车把来固定。现在流行的车头包都带有背带或腰带，随时可拆下变成小背包或腰包使用，部分小号车头包还可当坐垫包用，是玩家必备的携行装具。车头包适合放一些骑行中随时随地要用到的东西，比如零钱、地图、手机、导航装置等。要注意的是车头包要安装到位，不要偏向某一边，也不要放重量太大的物品，否则会影响方向控制。



■B-Soul车头包，采用防水面料和防水拉链，附赠背带，拆下后可作背包或腰包，也可当作坐垫包。参考价格：约30元。

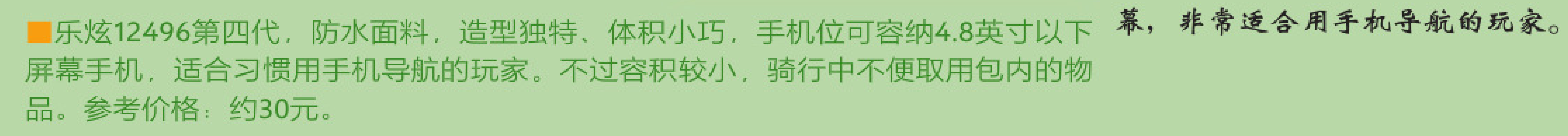





■乐炫车头包，采用防水面料制造，容积较大，拆下后可作背包使用。参考价格：约35元。



■Moon马鞍包，防水面料制造，体积适中，有专门的手机位，便于取用手机，还有多种颜色可选。参考价格：约30元。

■乐炫12496第四代，防水面料，造型独特、体积小巧，手机位可容纳4.8英寸以下屏幕手机，适合习惯用手机导航的玩家。不过容积较小，骑行中不便取用包内的物品。参考价格：约30元。

●马鞍包

也叫"车管包"，一般设计为左右对称的两个小包，类似过去挂在马鞍上的小包，安装在山地车的横梁上。马鞍包虽然容量不大，但由于挂在横梁上，不会对骑行造成太大影响，因此可以装一些比较重的东西，如维修工具、电池等。最近流行的马鞍包还会设计一个专门的手机位，比车头包更便于取用手机，有些款式还能直接观察和操作屏幕，非常适合用手机导航的玩家。

●车尾包

也叫"坐垫包"、"车座包"，安装在车座后方，体积较小，相对来说是所有类型车包中取用物品最不方便的，因此只适合装一些小巧的工具、锁具、防雨罩或其他使用概率较低的杂物。车尾包除了要具备防水功能之外，最好选择颜色鲜艳或带有反光材料的款式，有助于提高骑行安全。



■酷改（Cool Change）车尾包，全防水设计，有独立的快拆模块，安装方便。参考价格：约30元。



■迪卡侬车尾包，知名品牌，色彩鲜艳，带有反光条。参考价格：约40元。



■Yanho中号三合一驼包，容积约43升，自带防雨罩和反光条，有两个外置的大号水瓶袋，适合中远距离骑行。参考价格：约60元。



■IBERA PAKPAK IB-BA1 RA1快拆驼包，最大承重10Kg，设计科学合理，拆卸方便，质量可靠，适合中远距离骑行。参考价格：约450元（含快拆系统）。

●驼包

驼包是车包中体积最大，最能装的，个别大号的甚至会超过常见的双肩背包，因此价格也相对较高。大尺寸的驼包一般安装在山地车的载物架上，是长途骑行的必备携具。小号的驼包也有通过专用支架安装在车座后方的。驼包应尽量选择带有防雨罩和反光条的型号。

●水袋包

水袋包功能较单一，主要就是为了携带大容量水袋或水壶而设计，适合骑行体力训练或一天内的骑行。选择水袋包一定要带有供水管或预留供水管固定扣具的，便于在骑行途中随时饮水而不必停车。水袋包的价格一般较低，是否防水并不重要，选购自重轻、透气性好、结实耐用的即可。



■Hasky CY-2013水袋包设计合理，带有头盔携带系统和额外的口袋，除水袋外还可容纳简单的衣物或小物品。参考价格：约130元。



■Source Widepac是口碑较好的专业水袋，1.5/2/3L三种容积可选，抗压和耐温性好，宽口设计便于内部清洁，专利的饮水嘴设计方便可靠。参考价格：约150～200元。



●背包

背包，最适合骑行的是双肩背包。背包的选择余地较大，短途骑行甚至可用普通的双肩背包代替。适合骑行的背包要具备良好的透气性和背负系统，以及适当的容量。骑行背包有很多的种类，笔者建议大家尽量选择内置水袋或有饮水系统的背包。一般来说背包的体积和自重不宜过大，在储水之余能装得下一、二件外套、2瓶水和一些食物即可。另外，如果手头有比较专业的轻量级登山包，也可以当作骑行双肩包使用。

■Mountainpeak 6181双肩背包，容积约32升，可拆卸背负系统，透气性好，结构合理。带有头盔携带系统，并预留水袋管固定扣。参考价格：约100元。





■普通花鼓（左）与发电花鼓（右）



■覆盖太阳能电池板的背包

■标称容量5000mAh的移动电源

到了野外或山路时，由于骑行速度的变化，电流输出忽大忽小非常明显，用来点亮一个LED灯勉强可以接受，用来给电器充电就需要另外加上稳压器使用。可是考虑到它并不算高的输出功率，再增加这些重量（摩擦发电机300g左右，稳压器100g左右）就显得尤为低效率了。第三点是它的工作环境恶劣程度仅次于外胎，因此磨损非常快，还要频繁检查固定情况。最后，对于使用碳纤维前叉的用户有一个严重的问题，摩擦式发电机或者摩电灯的安装方式是夹在前叉上，而碳纤维虽然具备超过钢的强度，却不抗剪切，夹装很容易损坏碳纤维部件。

再说说发电花鼓，顾名思义，发电花鼓就是能发电的花鼓，它首先是个花鼓，即连接辐条和车轴的整个的部件（**图14~15**），因为整体立起来看像敲的花鼓而得名。这么强调的原因是说明发电花鼓的安装位置可以保证首先不影响整车的重心，也就是不影响车本身的操控性，另外花鼓位置装发电机比轮圈位置装发电机工作环境相对更好一些，可以做的密封措施也更多，能够保证长时间稳定可靠的运行。除了这些，摩擦发电机会碰到的输出功率低，不稳定的麻烦，发电花鼓一样会碰到。在我看来，如果要让这两者除了点亮前后灯之外能提供更多的功能，都需要在车座或者车架安装带稳压整流功能的蓄电池组。

从笔者的经验来说，不建议初入骑行者行列的读者们购买昂贵，易损和增加体力损耗的各种人肉动力发电机，相对来说，便携电源是更便宜更实用的选择。

便携电源

先说太阳能电池板，就现在量产的民用光伏电池来说，理论转化效率虽然能突破20%，但是算上各种损耗（比如稳压电路，充电损失），最终发电效率能有9%就谢天谢地了，唯一值得安慰的就是又轻又薄，可以很容易地贴在背包外面（**图16**）或者折叠在移动电源的上面而基本不增加外形尺寸及重量。

太阳能电池板虽然看起来很美，但聊胜于无，难堪大任，我们应该将目光投向目前为止唯一值得信任的方案——移动电源。

在大屏幕手机，各种pad之类的高性能随身电子产品出现之后，近期上万mAh的大容量的移动电源也随之火爆起来。在选择便携电源时，充放电效率，放电曲线等指标虽然对应用有影响，但很难验证和测量，所以没有必要深究，购买时应该注意的指标就只有两个，总容量和电芯类型。

在容量方面，我们看到的移动电源容量一般标注为mAh（毫安时）或者Ah（安时），这一单位可以简化为额定电压下的放电电流×放电时间，比如一枚5000mAh的电池（**图17**），理论上讲可以在500mA的放电电流下放电10个小时。根据你所有电子装备的电池容量之和来选择移动电源比较合适，当然，移动电源的容量要是虚标的话，我们也没有办法。在少部分移动电源上，我们可以看到标注单位为Wh（瓦特小时），这一单位考虑到了电压问题，标注的是真正的存储能量数据，但常用数码产品的充电电压都限定为5V～5.2V，因此这一单位反而不如标注mAh更直观。

电芯是便携移动电源的核心，目前在这个市场几乎一统天下的是18650锂离子电芯（Li-ion Batteries），这种电芯直径为18mm，长度为65mm，一般容量有2200mAh、2400mAh、2600mAh，据说还有单节超过3000mAh的产品，不过就笔者所见到的来说，或多或少都有虚标。18650锂离子电芯的大体结构是外部由钢壳/铝壳包裹（**图18**），正极为锰酸锂或者钴酸锂，负极是石墨，内部则充满了电解液，主要成分是溶解有六氟磷酸锂的碳酸酯类溶剂。锂离子电池价格低廉，松下、索尼、三洋这些一线大厂的原厂电芯也不过数十元的价格，杂牌产品更有低至6～8元的，因此广泛用于从笔记本电脑到电动车的各式产品中。但是锂离子电池的安全性略差，不耐过充，如果移动电源的充放电电路设计不够完善的话，很容易发生危险。之前曾经发生过的笔记本电池爆炸事件中，电芯基本上都是锂离子电池。

锂聚合物电池则是相对安全的产品，一般商品形态是块状电芯，现在手机/各种pad中采用的大多是锂聚合物电池（Li-polymerBatteries），基本原理



■18650锂离子电芯



■锂聚合物电池



■移动电源大都提供了多种接口甚至多接口和多电压


■忆捷（EAGET）捷能PT95


■捷能PT95的多接口输出能力


■捷能PT90

和锂离子电池类似，但电解液采用了固体或者胶状物，大大降低了锂离子电池的易漏液和易燃易爆特性，提高了安全性。锂聚合物电池可以根据实际需求做成不同形状（**上页图19**），甚至可以做成可以塞进车架内部的内置式电池组，再装上充放电控制电路，跟发电花鼓组合使用倒是不错的解决方案。

选购移动电源，在可承受的价格区间里面，容量应该是首要考虑的因素，然后是安全性，因此应尽可能选择使用锂聚合物电池的产品，第三考量则是多功能特性，比如是否能够提供多种不同电压和电流的输出能力（**上页图20**），典型USB接口是5V 500mA，iPad系列则需要用到5V 1A以上，而部分手持GPS产品则需要9～12V 1A以上（无法使用常用5V移动电源）。电源接口方面，DC小口，USB，mini/macro usb这些常见接口要么原生具备，要么应该通过转接口提供，越是远行，越要做万全的准备。

忆捷（EAGET）捷能PT95（参考价：669元）的定位是笔记本移动电源，因此容量达到惊人的23000mAh（**图21**）。由于它可调节为5V、9V输出，并提供了多种常见数码设备接口，因此用于手机、Pad、GPS充电都没问题。其自带的液晶显示可随时关注剩余电量，避免出现半路耗光电量的情况。它外形扁平，仅相当于两台最轻薄的手机，整体尺寸比成人手掌差不多，携带和放置很方便，多接口设计（**图22**）则非常适合携带了大量电子设备的长途骑行者。

另外这款产品还拥有高速充电能力、多种安全配置、高效率等特性，不过它也有重量较大、价格较高等问题。对价格敏感的用户可考虑16000mAh容量的捷能PT90，价格为469元（**图23**），它同样拥有电压调节和多路输出能力，不过指示灯显示电量和电压不如PT95直观。

其他数码电子装备

骑行装备中，除了每出必备的码表（**图24**）之外，应该准备的电子设备还应该有前灯尾灯，视频记录仪，下面我们分别说说这几样东西。当然喜欢出远门的还应该准备一个手持GPS，前文已有详细介绍，这里不再赘述。

灯具

头灯尾灯对于骑行者来说非常重要，除了照路之外，灯更大的功用在于让路上的机动车、电动车、马车、牛车等等其他能动的玩意儿看到你。尤其是在日出和日落前后一小时，环境照度不好，反差较低，应该早早打开前后灯和头盔上的头灯，路上99%以上的事故是因看不见而引起的。

在灯具的选择上，前灯要选择泛光型反射碗（**图25**），照射距离大约10～20米，色温最好在4000K～5000K之间，暖色光不刺眼，并且在雨雪雾等天气中穿透力更强一些。头盔灯应该选择聚光型反光碗和聚焦透镜的灯头，车前灯用于照路，头盔灯用于照亮车手的兴趣位置和为头盔摄像头补光。目前来说Cree（可瑞）的T6灯是比较常见的解决方案，适合于做车头灯和头盔灯，T6设计亮度可高达886流明，爆闪时瞬间亮度可达910流明。Cree在照明LED市场上占有率非常高，这使得围绕Cree LED的各种解决方案也非常丰富，有大量不同类型的供电和散热模块可供选择，无论是订购成品或者是DIY都很方便，价钱也不会超过百元，例如京东商城的亚马逊（Amazonas）系列头灯。

尾灯的选择上，亮度不需要像前灯和头盔灯那么高，普通红色尾灯外加一个爆闪功能即可，闪烁的尾灯（**图26**）可以让后方来车在比较远的距离上发现骑行者的存在。还有一种激光投影灯，可以在地上投出两条红色的亮线标示本

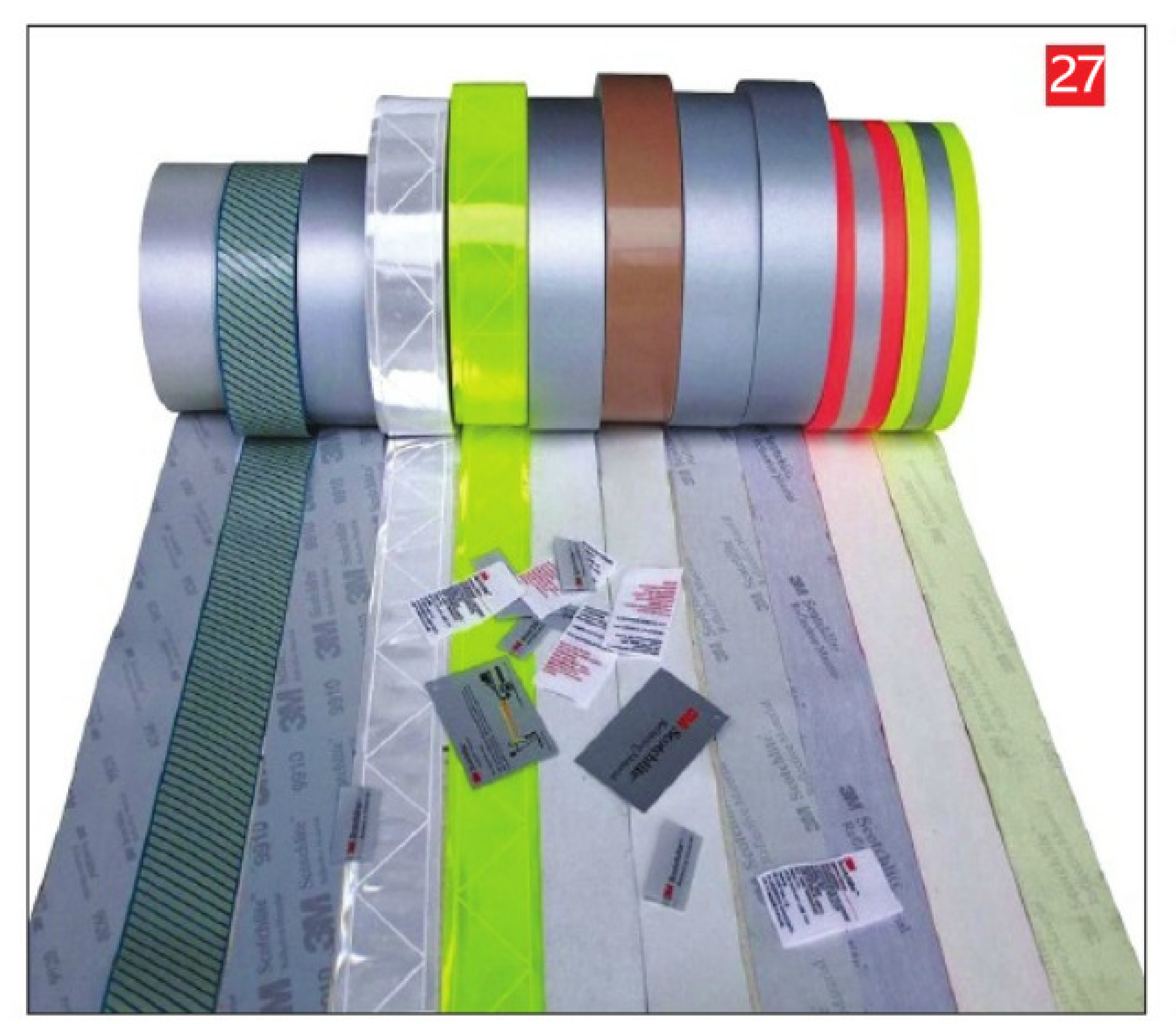


■码表


■前灯



■尾灯



■3M反光带



■GoPro HD Hero 3

车位置，功能听起来很美，没有太大的使用价值，不必花这个冤枉钱了。除了灯具之外，出行时最好带一卷3M反光胶带（图27），万一碰到灯具故障或者电池耗尽之后，把3M反光胶带扯出来贴在背后和背包上，尽快找地方宿营。

无论是DIY还是购买成品，车灯都应该反复测试密封性和散热能力。

视频记录仪

视频记录仪是另一个非常值得购买并携带的骑行装备，跟汽车用的行车记录仪遍地开花的红火局面不同，骑行用的记录仪几乎是GoPro一统天下。GoPro是一家美国户外运动影像器材提供商，其HD HERO系列产品采用独特的模块化设计，可随着不同插件的组合适用于不同的环境，为例如滑板、冲浪、自行车、摩托、汽车、滑雪等众多刺激的户外运动提供了拍摄的可能性，记录下难忘的瞬间，是极限运动爱好者的好伙伴。

在各大视频分享网站上面搜索“GoPro”，会看到大量的视频记录，而在各大社交网络上，还有无数照片和视频都会在标签上打上GoPro，就好像在照片打上某个好友标签一样。其实，在某种意义上，GoPro已经成为极限运动的象征。

GoPro HD HERO系列目前最新的产品是HD Hero 3（图28），不过上代的旗舰机HD Hero 2（参考价：1450元）依然还是同类中的顶尖产品，并且拥有相当出色的性价比。

HD Hero 2（图29）分辨率达到1100万像素，拥有170度大广角镜头，支持1080P摄像，防水深度60米。它接驳外接充电器1小时后即可达到80%满的电量，用电脑的USB充电2小时可充到80%满，内建电池保温系统，可防止低温环境下锂电池性能下降，体现了专业厂商对细节的独到关注。其单次充电可以提供2.5小时的续航时间，最大支持32GB SD卡，能够容纳9小时的影片。除了出色的摄像能力，此款设备还可以拍摄1100万像



■HD Hero 2



■HD Hero 2带有丰富的标准配件






■HD Hero 2可安装在车把甚至头盔上

素的静态图片，并可以设置2秒、5秒、10秒、30秒、或60秒一张的间隔摄影功能，此外还支持10张/秒高速连拍。

HD Hero 2标准配件为绑带、支架、底座及三防外壳（**上页图30**），绑带可快速调节大小，当然还可以戴在手腕上拍摄。装上三防外壳可以提供优秀的抗震，减少沙尘对机器的磨损，以及60米深度的防水能力。在配件和扩展性方面，其Outdoor Edition版可以和所有GoPro Hero系列的配件同用，例如车载支架，滑板支架，3D系统等等（**图31~32**），如此高的性能和全面的外围配件使得这款摄像机适用于速降、跳伞、滑雪等等极限运动的头盔及普通骑行头盔。

其他

其实对长途骑行来说，骑手的健康更为重要，我们还可选购Garmin的心率监测带及踏频传感器，随时监控自己的身体情况。另外出于安全第一的考虑，一枚不用电的指南针和过塑之后的高比例尺地图也是值得准备的，只是得多辛苦一下，在出发之前要预先进行一次详细的图上作业，新手则应好好学习一下看图识图。

在数码设备之外，自行车本身的配置和检查也非常重要，在高原上的油压刹车失灵这种情况，必须准备好一定的解决方法。我们来看一下本次的照片提供者张凡，在2500多公里的川藏线骑行道路上最好的搭档配置吧（**右上表及图33**）。

其他骑行装备：骑行短裤、保暖长裤、骑行短袖、保暖骑行外套、头盔、琐鞋、防水鞋套、防水手套、面罩都是Mavic，防水骑行裤Endura，防水保暖冲锋衣哥伦比亚，防水25L背包Ergo，风镜Rudy，车子总价约26000元，骑行装备总价约12000元。

怎么样，和笔者一样眼晕了吧，不过对于初学者来说，只要有一辆适合自己的爱车，能够安全地享受骑行的快乐就好，和我们的PC、数码设备一样，硬件并不是唯一的追求。

车架	YETI ARC
前叉	FOX 32 Flot 100 RLC 15QR
轮组	DT Swiss X1600
碟刹	Magura MT6
传动系统/锁踏	XT
把横/把立/座管	RACE FACE Turbine
车座	San marco SKN和WTB碳底
腕组	CHRIS KING
轮胎	米其林Race'R
线组	XTR
头灯\尾灯	HOPE



■张凡和他的座驾

风光不与四时同
——微单相机崛起

■江苏 欧阳洋葱



用户对拍摄质量与创作能力有较高要求时，单反相机曾是最好的选择。但近年来横空出世的微单相机，却结合了傻瓜相机的轻薄和乐趣、单反相机的画质和灵活，迅速抢占着各种传统相机的市场。

很多普通用户在渴望拥有单反相机的同时，除了对它的硕大身躯所凸显的“专业性”感到好奇，听说过“单反相机比普通便携式数码相机好”这个观点之外，并没有太深入的认识。而且近几年微单数码相机的涌现更让用户们一头雾水，便携式数码相机、单反、微单以及单电究竟是什么意思，他们之间又有怎样的差异和不同呢？

本篇文章笔者就来简单谈一谈，以微单为代表的普通数码相机以及单反数码相机在技术上究竟有哪些异同，相机未来的发展趋势又将走向何方。

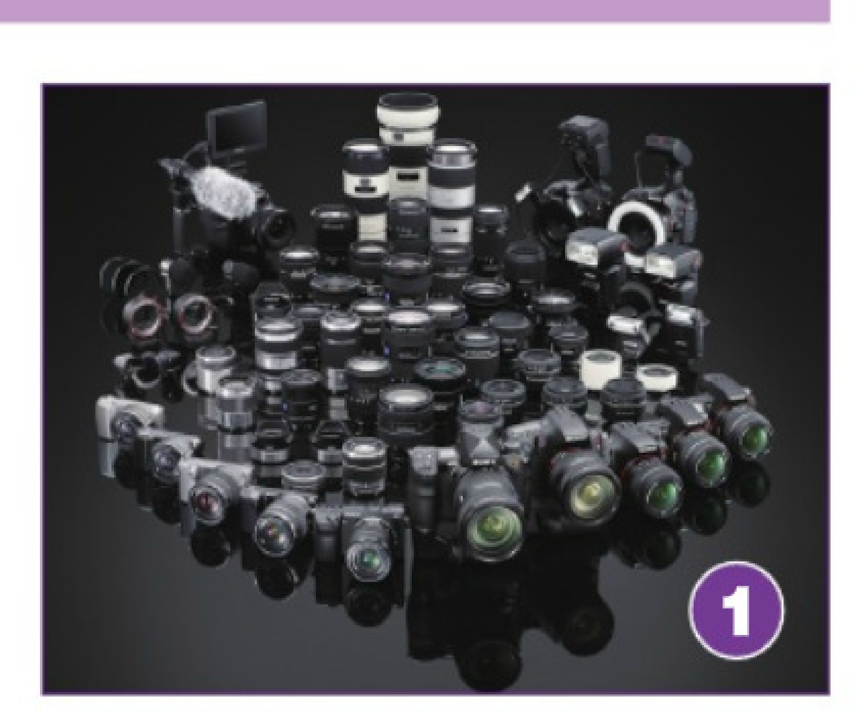
什么是单反

单反的全称叫“单镜头反光相机”，可更换不同的镜头，以适应不同的拍摄环境和拍摄需求，达到最好的使用效果。它并非数码时代的产物，早在胶片时代就已经存在。后来随着照片的载体走向数码化，单反也随同进入数码时代，现在我们所说的单反通常就是指单反数码相机（图1）。

单反的特点在于“单”和“反”两方面，不过随着主流相机普遍采用单镜头取景和成像的方式，“单”的概念已经不是那么重要，而“反”的概念则体现出这种相机和其他相机产品的本质差异。

单反内部结构的主要部件是一个反光镜和转换光路的五棱镜（或称五面镜），它们将外部光线反射到取景器和对焦传感器，人眼最终能在相机的取景器（即光学取景器）中观察到物体被拍摄时的最真实情况，这是单反同其他相机的最大差别（图2）和最大优点之一。

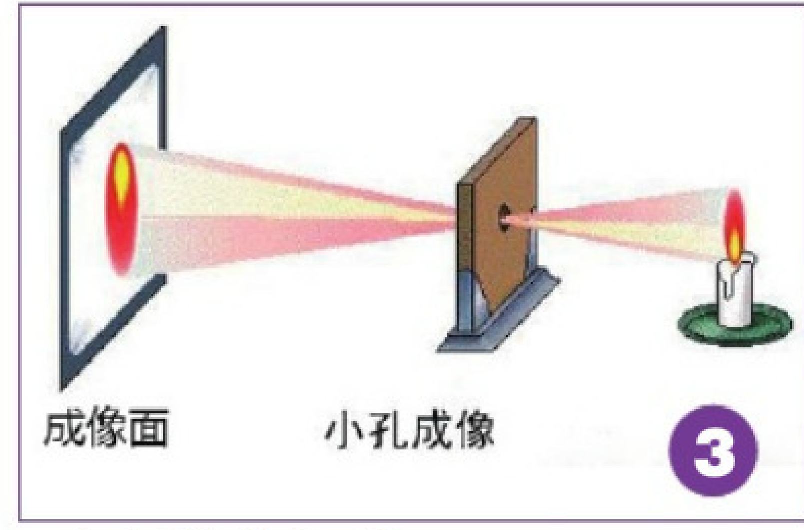
至于单反中这个“单”字，它所体现的意义也很好理解。这得从相机的成像原理说起——大部分初中物理课及格的朋友，都会对小孔成像原理有个大概了解，相机的成像与小孔成像基本相似，只是相机在构造上更为复杂一些，



■大量配套镜头和不断升级的技术，让摄影圈中流行一句话：摄影毁一生，单反穷三代……



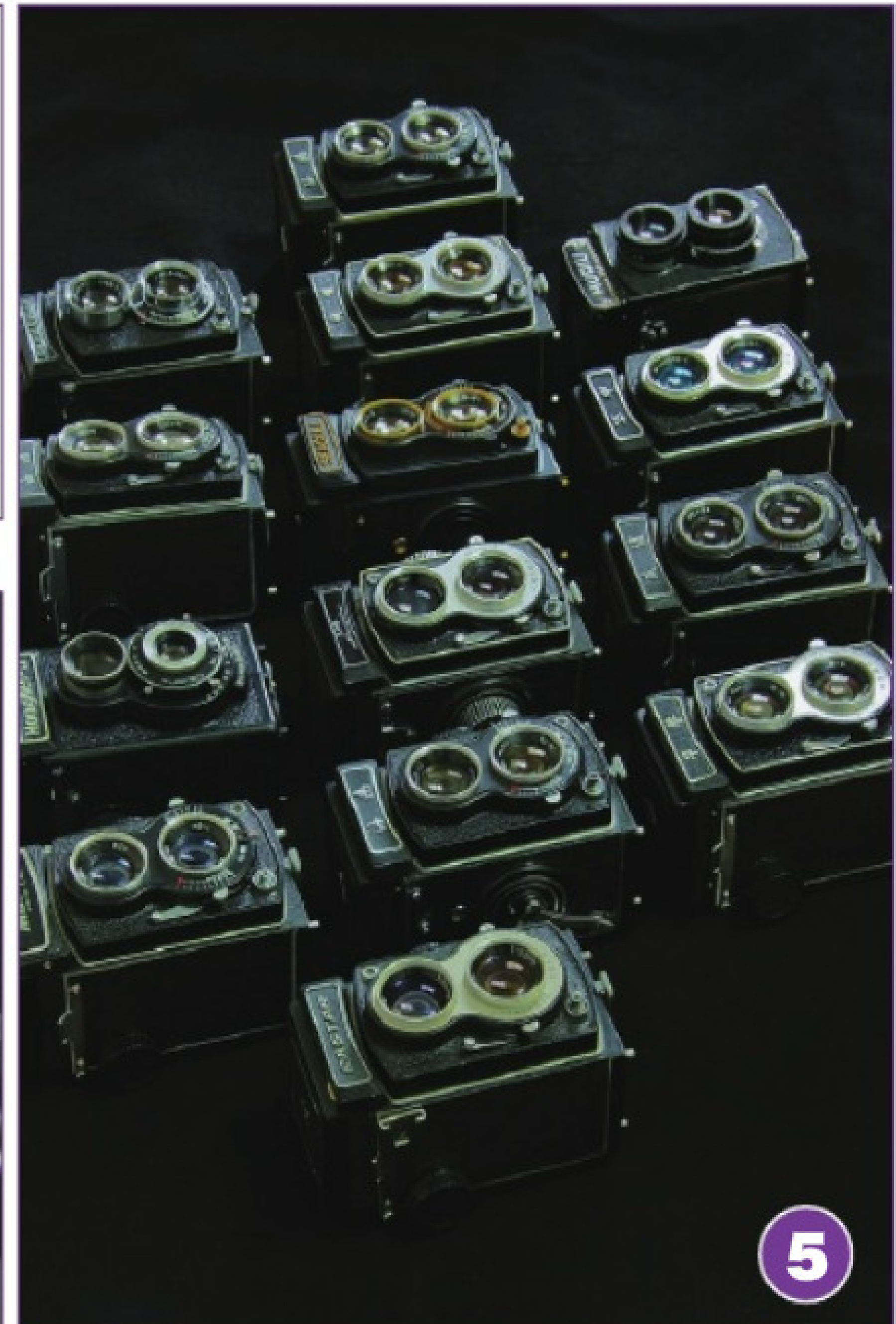
■单反相机结构示意图



■小孔成像基本原理



■反光板特写



■双反相机拥有两个镜头



■徕卡M9一类的旁轴联动测距相机价值不菲，也是文艺青年的街头上品



■奥林巴斯E330是首款支持电子取景的单反相机

但整体框架是一致的（图3）。

与小孔成像一样，相机成像需要一个成像面，在胶片相机时代便是胶片，而在数码时代就是感光元件（或称图像传感器、图像感光器）。被摄物体的影像投影到感光元件上，最终留下静态画面。

从示意图中不难看出，单反相机的感光元件前方有反光镜遮挡，所以如果要让画面在感光元件上产生投影（更准确地说是光信号），那么反光镜必须首先抬起（图4）。也就是说，当反光镜放下时，它会将被摄景物的光线反射到上方的五棱镜，并最终到达光学取景器和人眼，此时反光镜起着取景的作用；而当反光镜抬起时，光线会直接抵达感光元件，完成相机的成像过程。虽然取景和成像在单反上是两套系统，但它们都是通过一个镜头进行的，光线只有在通过这个镜头以后，相机才能进行取景和成像。所以通常认为：通过单镜头完成取景和成像过程，并存在反光板及光学取景器的数码相机，称作单反数码相机。

有的读者可能会问，既然有单反相机，那么有没有双反相机呢？——世界之大，无奇不有。在单反尚未成为主流的时代，还有双反、旁轴等多种相机种类（图5、图6）。比如双反相机在相机正面配备了两个镜头，其中一个镜头用于取景，另一个镜头用于成像；旁轴相机也是如此，不过它们没有反光板，即便主镜头被挡住也不会影响取景器的观察，而如果是单反相机，则会什么也看不到。

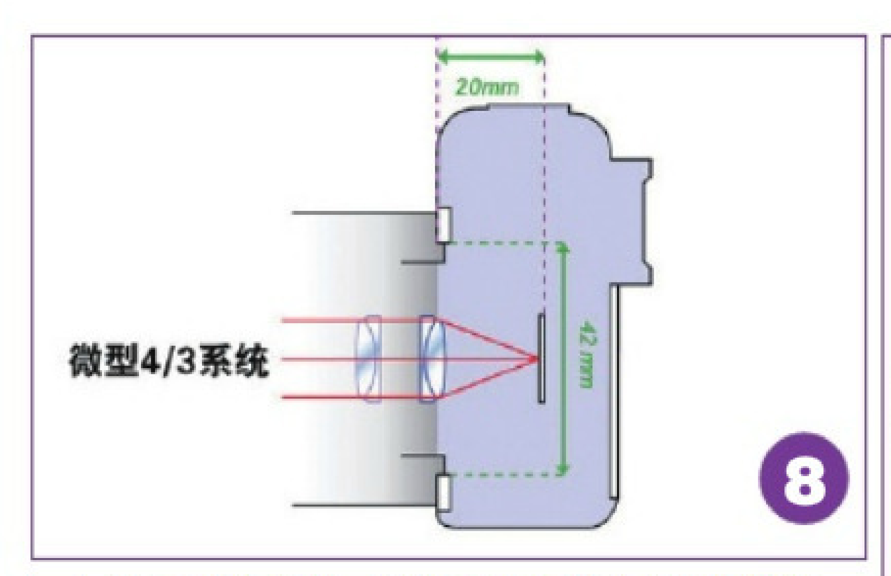
单反之所以成为主流的根本原因，在于它基本做到了所见即所得：人眼在光学取景器中观察到的景物，即是最终成像的景物，因为取景和成像完全通过一个镜头完成。而双反和旁轴等相机由于取景与成像光路不同，造成光学取景器中看到的被摄物体角度、光照情况、场景变焦倍率等与实际成像有一定差异，即出现了“视差”，所以逐渐被时代所淘汰。目前双反相机已经完全退出历史舞台，旁轴联动测距相机依然有一些贵族品牌在生产，如德国的徕卡。这些高端旁轴相机在数码化后，可通过智能处理在一定程度上消除视差，还拥有了一些单反无法比拟的优越性，例如对焦精度更高、无反光板和五棱镜的结构让机身更小巧、拍摄时没有反光板动作产生的噪声和抖动等。

微单的崛起

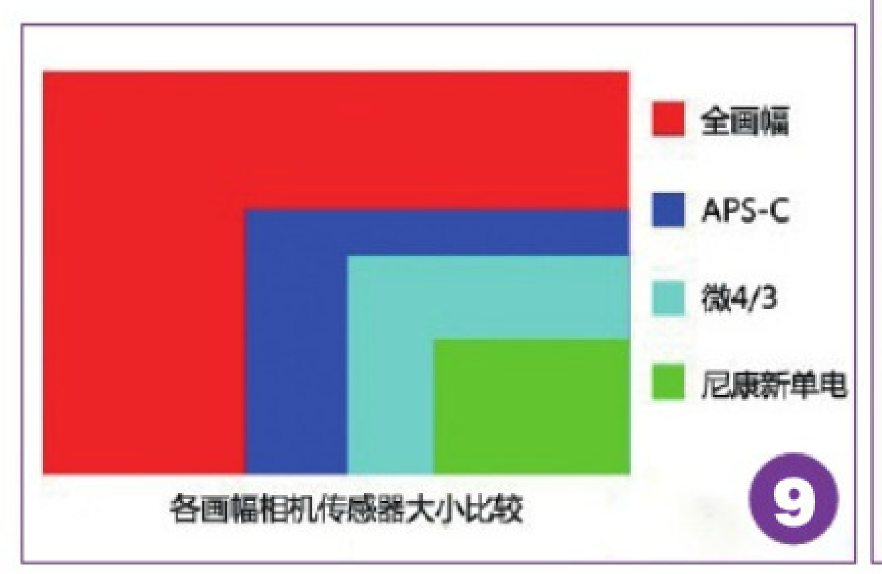
2006年，著名相机品牌奥林巴斯发布了E-330单反相机。这是一款具备划时代意义的产品，其内部反光板首次采用侧翻的形式，此外还支持电子取景功能（图7）。需要说明的是，E-330并非首款支持电子取景的相机，而且该技术的出现也比这款产品早了十多年，但电子取景功能出现在单反相机上还是首次。这一方式虽然并不新鲜，但在单反相机上作为辅助取景手段，有利于视频拍摄、特殊姿势拍摄等应用，因此广受欢迎。

2008年，奥林巴斯和松下联合发布了一种名为“Micro 4/3”结构（简称M43）的相机标准，将感光元件缩小至四分之三英寸（对角线长度），该技术首先应用于当年年底推出的松下G1上。其最大特色在于大胆去除了反光板和五棱镜结构，但相机镜头仍然可以更换。由于去除了反光镜，所以已经不具备单反的特点，因此无法再称之为单反相机（下页图8～图10）。

既然没有了反光板，G1又是如何取景呢？在取消反光板之后，光线可直接照射到感光元件上，G1会实时读取感光元件中的图像数据，直接使用感光元件将光信号转换为电子信号并输出到屏幕（或电子取景器）上。这其实就是典型的电子取景方式，在消费级数码相机中早已广泛使用，不过在G1这种定位的相机中采用这一方式，应该还是基于奥林



■M43系统去除了单反原有的反光板结构，更简单的光路有利于成像



■M43系统与全画幅相机感光元件尺寸对比



■松下G1尝试跨越单反和便携式数码相机的范畴，但体积并不小巧

巴斯E-330单反的成功经验。在随后的几年中，三星、索尼、宾得、尼康等多家相机制造商也陆续推出了与之结构类似，可更换镜头的电子取景数码相机。

2010年，索尼对单反相机的结构进行了改造。在保留反光板的前提下去除了上方的五棱镜，并且反光板改用半透明半反射材料，这样当被摄物体的光线入射后，一部分光被反射到对焦系统，另一部分则直接透射到感光元件上，从而同时实现电子取景和高速对焦（图11）。另外这块半透反光板还采用了固定结构，在按下快门后无须再抬起反光板，因为其本身就能透光，索尼将这种结构的相机称作“单电”，并且至今仍可以在市场上找到它的身影。

紧接着，索尼也和其他厂商一样推出了去除反光板与五棱镜的可换镜头数码相机，并大大缩小了体积，索尼将其命名为“微型单电”，简称“微单”，并被其他厂商所采纳（图12、图13）。后来，一些民间和媒体机构对微单和单电这两个词汇进行了混用，如今微单和单电都可以用来称呼这种可换镜头但没有反光结构的数码相机。

单反与微单取景方式的优劣

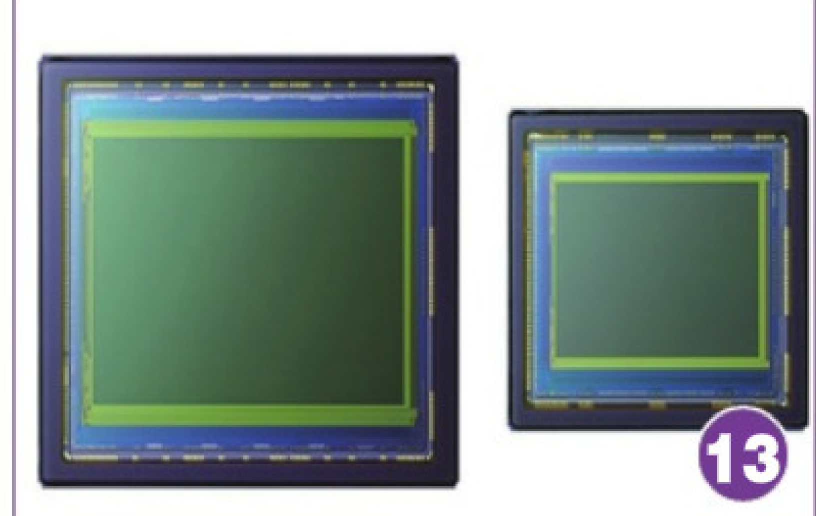
取景方式只是微单与单反在使用方式上最大的不同，那么电子取景和光学取景到底谁更有优势呢？

相机的本职工作是拍照，追求的最终目标自然是越来越棒的图像质量，早期这往往是要以牺牲相机体积和便携性为代价。但在家庭或个人的休闲、旅游中，记录设备的便携性就显得尤为重要，微单的出现正是试图将便携性和成像质量二者达到平衡状态的中庸之道（图14）。不过业界之所以能将单反内部最累赘的反光板和五棱镜结构去除，却是基于数码摄像的硬件性能提升。

电子取景技术在早期弱点较为突出，由于它需要相机内部的感光元件与图像处理器实时工作，并且还要在屏幕上较为迅速地为用户显示取景画面，所以对感光元件和图像处理器来说是个不小的负担。早期的电子取景数码相机取景时存在较为严重的滞后问题，“实



■索尼的半透反光板技术应用于A系列的单反中，且去除了五棱镜结构



■微单受限于体积无法使用过大的感光元件如数码背板等，但使用消费级单反相机的APS-C尺寸规格完全没有问题



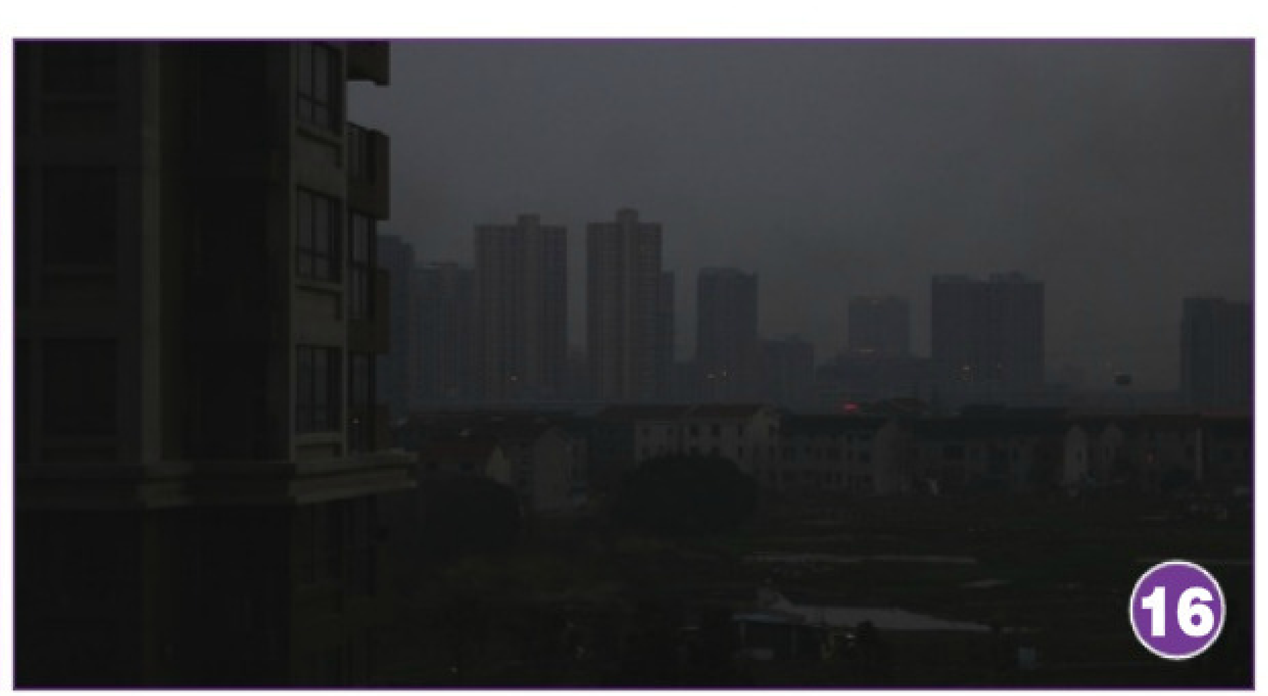
■“NEX”是索尼的微单系列，其精简性在去除反光板和五棱镜后获得提高



■索尼NEX-7微单（左）与SLT-A77单电（右）在体积上的差异



■许多微单的机背LCD屏幕都是多向旋转设计，便于拍摄角度的变换


■曝光不足，暗部细节有缺失


■曝光过度，亮部细节有缺失


■正确的曝光应该能兼顾亮部和暗部细节

时”过程甚至会严重到发生几秒的延迟，取景屏幕上的图像无比卡顿，按下快门和实际拍摄也存在时间差。由于电子技术的发展，数码相机早已解决了这一问题，没有体验过早期数码相机迟滞感的读者，可以尝试一下用两三年前的中端手机拍照。

微单崛起时上述问题已被很好地解决，但这种取景方式需要持续点亮取景屏幕，因此耗电量还是比较厉害。相比之下，单反的光学取景只是光线的折射，理论上不存在耗电情况（其实对焦装置等持续工作的元件也有一定耗电，但远低于显示屏）。此外，取景屏幕的显示质量也会影响拍摄者对图像取景的判断。在过于明亮的环境中，LCD屏幕显示性能的下降也是电子取景的弱点。好在后来很多微单相机在原本单反光学取景器的位置装上了小型的单目电子取景器，通过改变拍摄姿势，眼部抵近观察取景，可消除大屏幕过于耗电和外界光照影响等问题。

电子取景在拍摄照片时没有反光板抬升的机械动作，既消灭了噪声，也不会因反光板动作导致机器震动；用机背屏幕取景时，无须用眼睛靠近取景器就能看到整个取景内容，加之可翻转屏幕的人性化设计，更是让拍摄者可将相机置于任何特殊角度进行拍摄，查看取景屏幕上的内容毫无压力（图15）。

另一方面，电子取景在直观性上更加到位，不仅能和光学取景一样实时观察取景、变焦、对焦效果，还可观察到色彩、亮度、白平衡等进行调节后的实际拍摄效果，甚至是加入有趣的特效如“怀旧”“海报”等之后的效果，这是光学取景器无法做到的。更不用说在电子取景还可在取景的同时显示直方图、辅助线、过曝提示等方便用户构图、测光、选景的参考数据，辅助拍摄出用户预想中的画面。

单反与微单测光方式的差异

我们经常听到相机玩家提起“曝光”这个词，比如“这张照片过曝了”“这张照片曝光不足”。曝光的含义即感光元件（或早期的胶片）收到外界光线的入射量，这个量多了或少了都不好。曝光过度会令整个画面太亮，而曝光不足则会令画面过暗，它们都会导致画面丢失细节（图16～图18）。

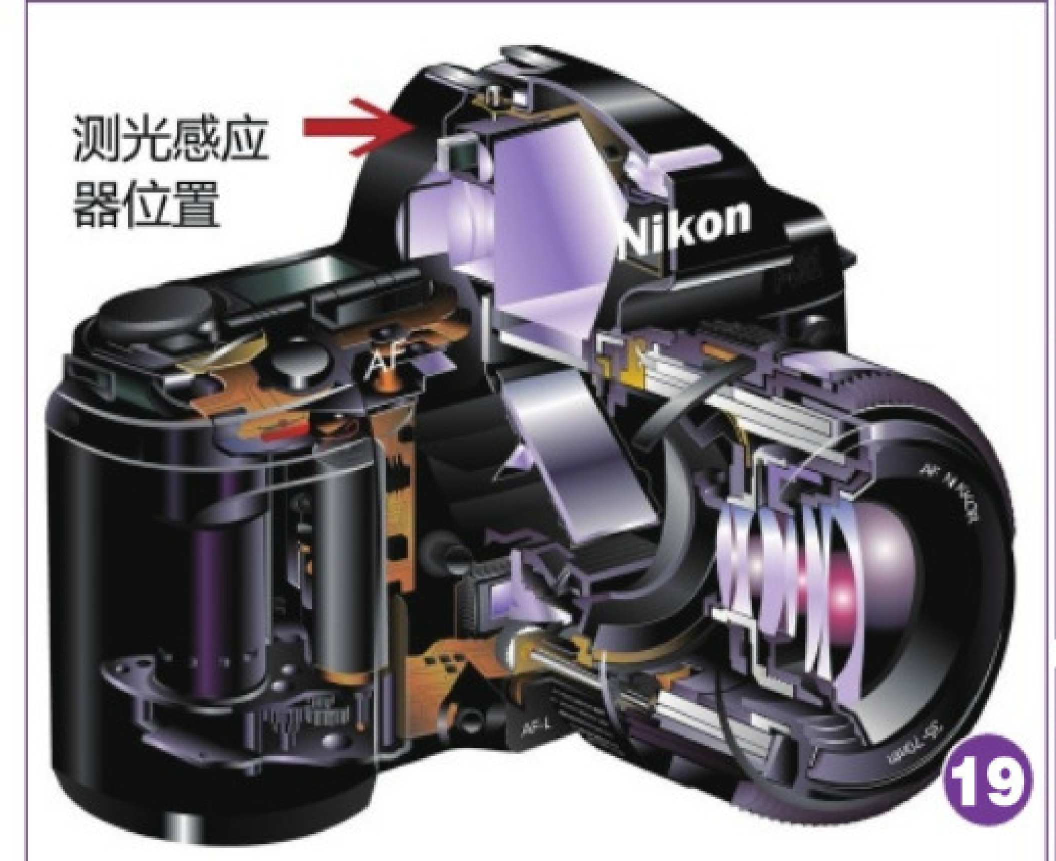
曝光量是由许多不同参数组合而成的，比如外界光线的强弱、快门速度、光圈大小、焦段长短、感光元件本身的感光能力等，确定这些参数应当如何设置以及测定光量多少的过程就是测光。对没有深入研究过摄影技术的普通用户来说，将画面真实地记录下来是拍照的首要任务。要做到这一点，测光和对焦就是我们最需要关心的两个问题。

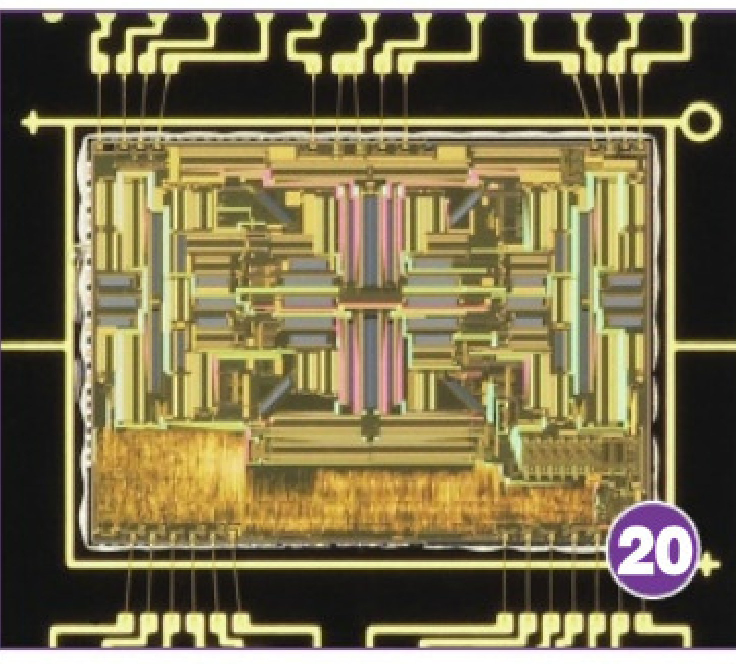
消费级便携式数码相机的测光过程可让相机自动完成，所有曝光参数的设置也无须用户干预。但是在许多情况下，这种傻瓜方式除了让手动拍摄的乐趣大减以外，对于某些特殊场景来说会无能为力，比如最常见的逆光拍摄就会让前景人物变成一片黑暗。

想要获得一幅令人满意的摄影作品，确定合适的曝光量是成功的第一步，否则照片的艺术性根本无从谈起。当用户自行尝试对光圈、快门速度等参数进行调节时，相机内部的测光系统就会起到至关重要的作用。即便曝光参数的设置完全由相机自动完成，测光的准确性也尤为关键。

1. 单反测光系统

早期的相机设备，测光是一种相对人工化的操作，摄影师想要了解拍摄场景的光线亮度，通常会使用外部测光仪并结合摄影师的经验得到正确的曝光值，据此设置最终的光圈、快门等参数。这种测光方法不仅麻烦，而且相当不准确，毕竟所测光线是进入相机的层层镜头后才最终抵达胶片的，外部测光器显然无法考虑到镜头对光量的影响。





■图19：TTL内测光系统，五棱镜分光至测光感应器

■图20：佳能EOS 7D单反测光感应器，可实现63区测光

■图21：单反屏幕上的曝光参考读数

■图22：微单直接使用感光元件和图像处理器测光





后来，单反相机中出现了TTL内测光系统，即在五棱镜后方安装一个专用的测光感应器。前面我们已经谈到，五棱镜的作用是将被摄物体的入射光线经过多次反射后送达光学取景器。在该系统中，五棱镜还起到了分光的作用，一部分光送至光学取景器，另一部分则送达测光感应器（图19）。测光感应器的原理与智能手机内置的光线感应器很相似，利用它就可以推算出相机主感光元件的受光量，以便用户能够以测光系统的示数作为依据，手动调整曝光的各项参数。所以在单反数码相机的光学取景器中（或者在肩屏和主显示屏上），图像下方会带有一个曝光参考读数，此数值会根据进入镜头影像的不同亮度实时发生变化，喜欢手动调节相机的用户即是以测光表为标准，确保不会过曝或曝光不足（图20、图21）。

TTL测光方式与早期的外部测光相比，优势非常明显。由于测光感应器位于相机内部，不仅方便用户查看，而且光线是经过镜头反射后的产物，加之测光感应器所处的环境与相机的主感光元件所处的环境相同，得到的测光结果会更为准确。

不过这种测光机制也存在很大弊端，首先是测光系统独立于成像、对焦甚至取景系统之外，这会让单反的整体内部构造更为复杂；其次测光感应器和光学取景器之间离得很近，如果发生漏光现象则可能会影响测光感应器的正常工作。当然，现在的单反大多同时具备光学取景和电子取景的双重能力，当启用电子取景功能的同时，用户可手动关闭光学取景器来避免漏光的问题，保证感光系统更加可靠。另外，许多单反的测光感应器只能感知亮度而无法识别色彩，从而很容易造成最终成像中某些色彩会高光溢出；最后，测光感应器和主感光元件毕竟还是不同的个体，所测光量和最终主感光元件的受光量总会有所出入，可能会导致曝光误差。

目前TTL测光方式已经相当成熟，而且高端单反亦有针对TTL测光缺陷的弥补，例如将传统测光感应器换为RGB测光感应器，使之实现对颜色的感应，再配合图像处理器进行数据分析。此外，主感光器测光技术在未来还有较大的改善空间。

2. 微单测光系统

其实对于微单和普通便携式数码相机来说，测光过程并没有单独成为一套系统，内部也没有如单反那样复杂的测光感应器装置，整个测光过程完全由相机的主感光元件和图像处理器完成，这一点与微单内部没有反光板以及自身的取景方式有很大关联。在没有反光板结构的情况下，光线直接照射到感光元件上，感光元件将光信号转换为图像信号实时输出到屏幕和图像处理器中，后者会对这些图像信号进行分析，并最终得到正确的曝光设置——这便是微单测光的整个过程（图22）。

由此可见，微单的测光、成像以及取景实际都是同一套系统。那么这种测光方式除了系统逻辑更为简单以外，与单反TTL测光比较而言有何优劣呢？

通常情况下，要想获得整个画面较为平均的测光结果（也就是最终所得照片的每个位置都有较好的光亮和细节表现），就需要测光系统对画面分块测光。单反的TTL测光可以实现这种对整个画面分区域的测光形式，但即便是高端单反设备，测光感应器所能划分的区域也不过区区几十个；而微单相机由于采用主感光元件测光，理论上这种全数字化的测光方式可将测光区域细分到上千个。例如索尼的NEX-5N微单相机，就能实现1200区测光。

另外，用图像处理器对图像数据进行实时分析，可获得一些额外的参考数据，例如直方图的实时显示，相较单反中的曝光参考读数，对用户手动控制曝光而言具有更好的参考价值（图23）。再者，由于微单采用感光元件测光，而感光元件又是最终的成像组件，所以测光量也就完全等于最终成像的光量。

不过由于采用感光元件进行测光，就会继承电子取景方式的不足之处。因为整个测光过程是感光元件和图像处理器反复转换数据、采样、分析数据、输出的实时过程，所以耗电情况是可想而知。如果图像处理器的性能不佳，也会影响测光的实时性，对拍摄过程造成一定影响，这一点有时甚至是致命的。

单反与微单自动对焦系统的差异

除了保证照片不致过暗或过亮之外，要让被摄物体在画面中保持清晰就是对焦的任务了。对焦的“焦”字指的是小孔成像中的“焦点”。从光学角度上来讲，焦点位置（或称焦平面）的图像处于成像面，也就是感光元件（或胶片）上呈现的图像是最清晰的，焦点之前或焦点之后的影像则会有不同程度的清晰度下降。

对焦的过程就是通过移动相机内部的镜片来改变焦点的位置，有选择性地获得画面中清晰的图像。对焦有手动和自动两种方式，手动对焦是部分摄影老手和爱好者的最爱，能够更为自主地控制焦点位置，创作出超乎想象的作品。不过在更多情况下，用户都会选择相机的自动对焦功能。iPhone手机的相机应用可以帮助我们更好地理解自动对焦的概念，用户可通过点触屏幕的不同位置来改变取景界面上方框的位置（即焦点所在处），之后系统就会尝试自动将该点位置的事物表现得最为清晰。这种通过点触确定焦点的过程即自动对焦。

1. 单反的相位差对焦

单反相机的构造之复杂完全是因为延续了胶片单反的特点，各种系统都得以保留下来。在电磁技术仍不够发达的年代，相机的大部分工作都只能用模拟或机械的方式来完成，而单反的相位差对焦系统则是独立于取景、成像和测光之外的又一套系统（图24、图25）。

要想把相位差的概念了解清楚并不算容易，鉴于篇幅的关系，我们只需了解相位差对焦是通过测距的方式来完成对画面的对焦工作，而完成测距过程的组件叫做“AF传感器”（即AutoFocus，自动对焦）。

在单反相机的反光板之后还有一个副反光板（或称子镜），它会把入射的部分光线送达AF传感器，之后通过测距来确定焦点，再由系统控制镜头的移动完成自动对焦。这种名为相位差对焦的对焦方式发展得较为成熟，发展后期为了获得更好的对焦精度，许多高端单反上都开始支持更多的对焦点，而且每个对焦点都为“十字”设计。

2. 微单的反差式对焦

反差式对焦并非微单独有，大部分便携式数码相机以及包括iPhone在内的手机都采用这种自动对焦方式。与单反的测光系统一样，微单的对焦系统也并不是单独的系统，反差式对焦仍然要通过相机的主感光元件以及图像处理器联合进行（下页图26）。

由于微单和便携式数码相机没有反光板结构，感光元件会直接收到外界的光信号并源源不断地转化为电子图像信号，之后再传输给图像处理器。在自动对焦和镜头移动的过程中，图像传感器将用户所选焦点处的像素进行采样分析，将此位置亮度最高像素与亮度最低像素的亮度值进行比较，当两者的差值最大时，即认为对焦成功。

3. 两种自动对焦方式的优劣

反差式自动对焦方式在微单整个系



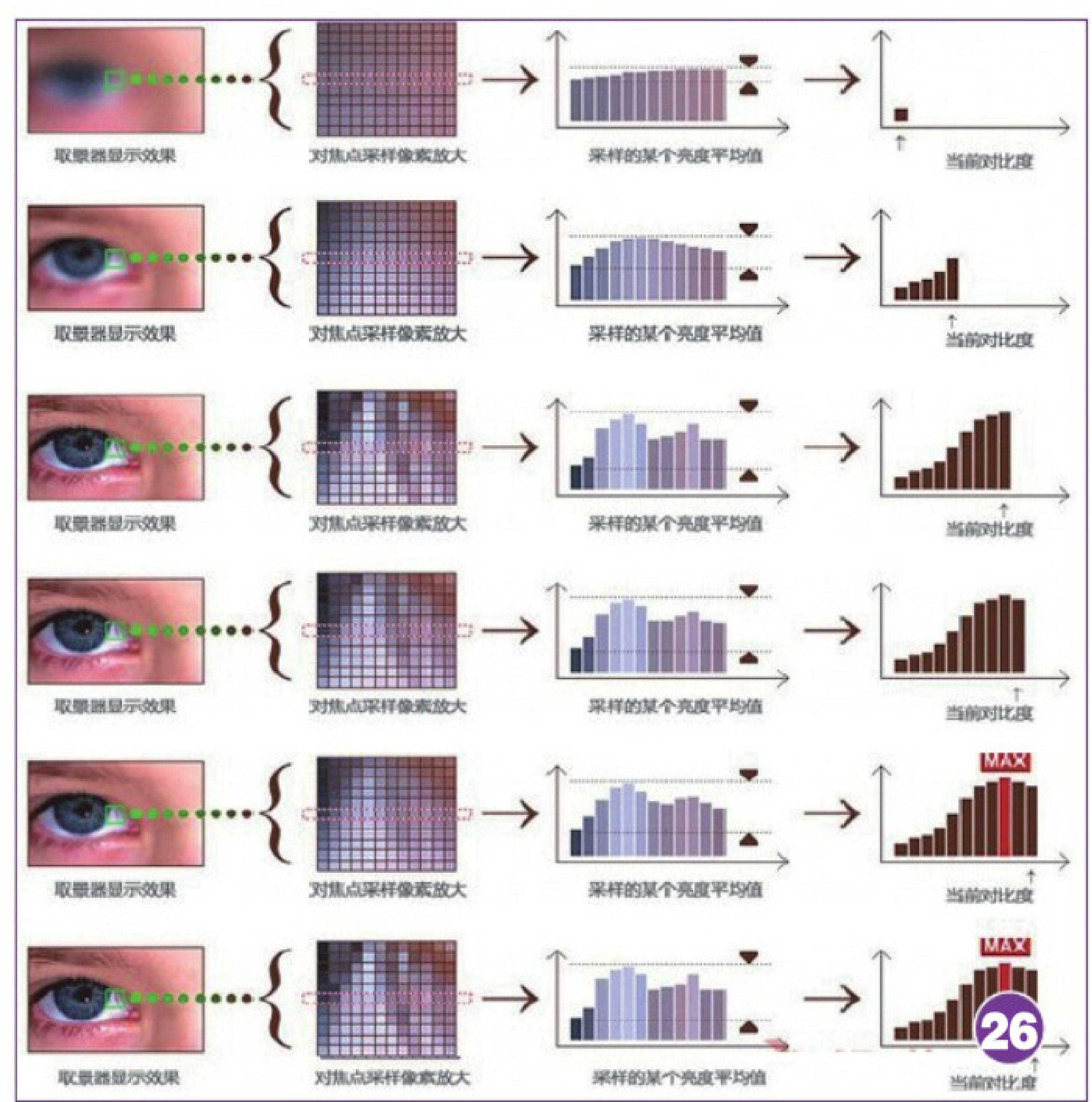
■电子取景可实现实时直方图、构图辅助线等光学取景无法实现的功能



■AF传感器元件，测距结构决定其对焦仅局限在设定的焦点上



■单反相机的相位差自动对焦原理（注意与图11单电相机的区别）



■反差式对焦原理



■单反系统相对微单要复杂不少



■支持自动对焦的手机通常使用手指点触调用反差式对焦

统中没有构成一个独立的系统，其本质原因除了内部没有反光板结构以外，节约相机的体积对微单来讲也是比较关键的；相位差对焦除了增加AF传感器和反光板之外，无法避免地会增大相机体积（图27）。

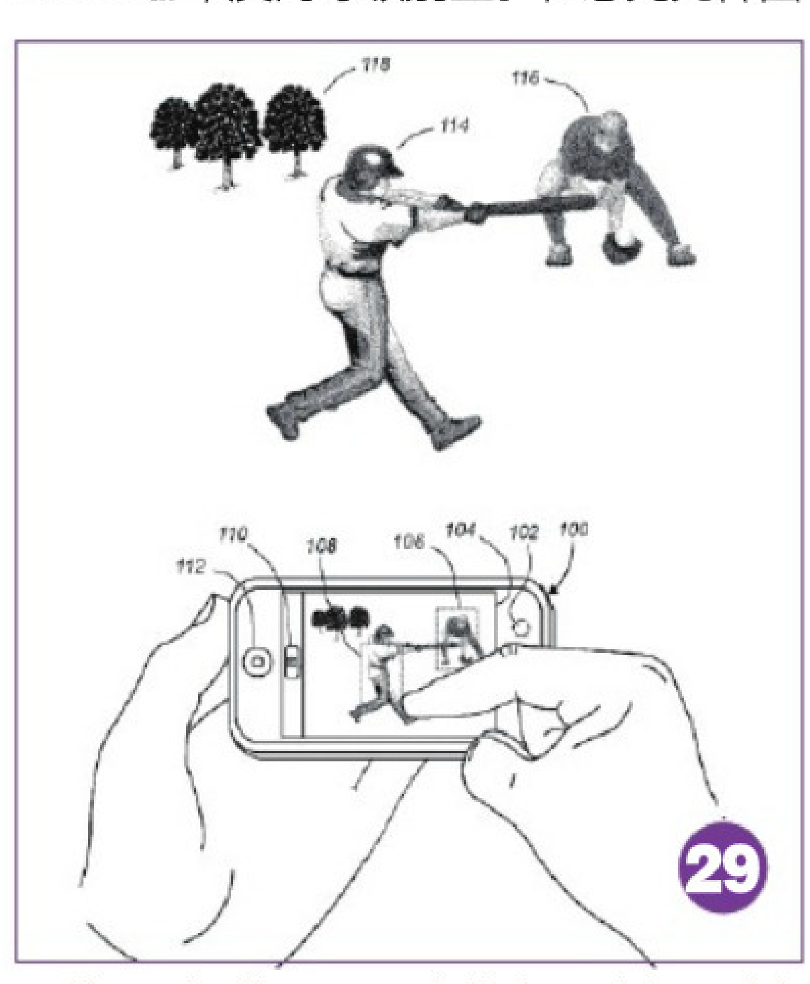
这两种自动对焦方式在表现上并没有孰优孰劣的彻底区隔，相位差对焦虽然速度不错，但由于测距本身的限制，仅有限提供了几个对焦点可供选择，另外由于单反的副反光板仅分给AF传感器不到三成光量，所以在暗光环境下的对焦效率较低。反差式对焦由于是对平面像素的数字化分析，精度上有保障，而且用户可任选焦点，不必局限在相机提供的几个候选自动对焦点上，这也是拍照灵活性方面的提升（图28、图29）。但反差式对焦同样存在耗电大的问题，而且对焦速度目前比相位差对焦方式更慢一些，很难捕捉到事物的瞬间状态。不过在相位差对焦技术不断发展的今天，松下已经大幅提升感光元件采样速率，配合镜头对焦速度的提升，反差式对焦的高速化目标也已经近在咫尺。反差式对焦未来仍有较大的发展空间，使得传统相位差对焦面临挑战。

微单的野心

微单最初是面向高端消费人群以及家庭市场的拍照设备，可以认为是便携式数码相机与单反的折中方案，其内部结构没有单反那么复杂，配置方式也不如单反那么精致，但与家用便携式数码相机比较，具备了可换镜头的优势。

宾得在2011年曾推出过Pentax Q微单产品，堪称世界上最小的微单，但这款相机的感光元件尺寸仅为2.3分之一英寸，对画质的影响相当大（图30）。虽然体积小巧便于携带，但它的性能牺牲过于巨大，无法在画质方面和单反一较高下。三星的NX和索尼的NEX系列微单在发布时都采用和中低端单反相同的APS-C画幅感光元件，至少就感光元件尺寸这一点上，微单和消费级单反可以站在同一起跑线，微单借此也将普通便携式数码相机甩在了身后。

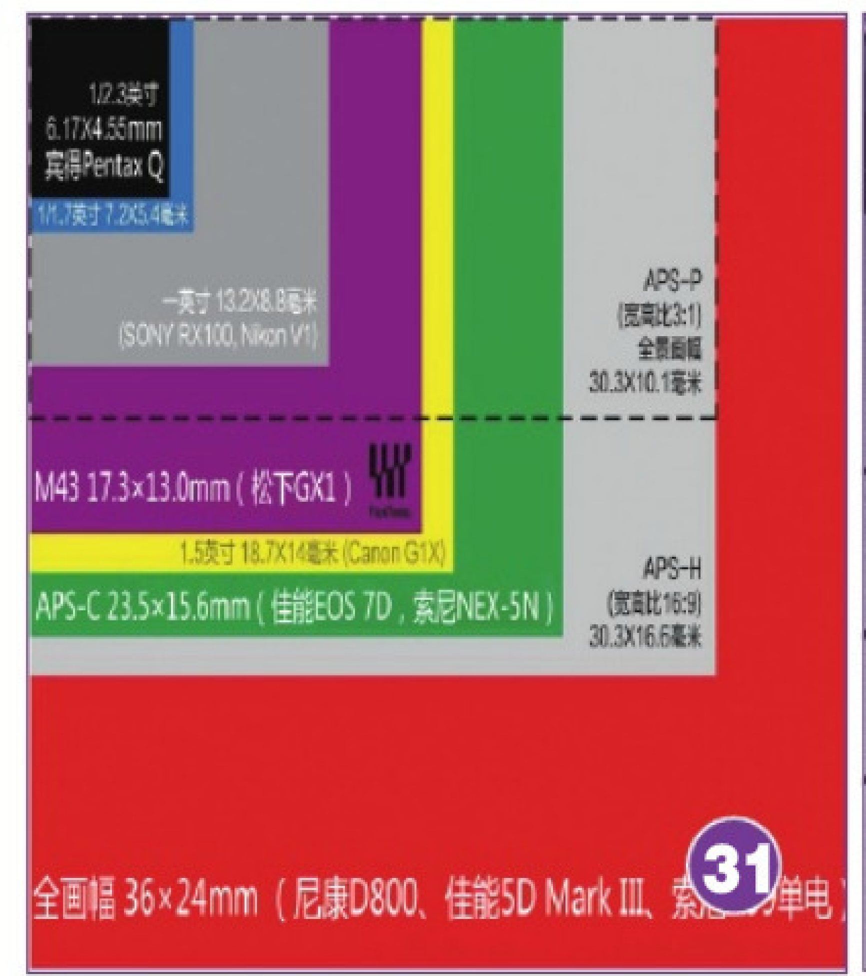
在市场发展后期，微单让那些没能在单反热潮中大显身手的厂商发展到能和单反厂商一争高下的地步。索尼去年9月份推出了全画幅数码相机RX1以及A99全画幅单电相机，这两款产品都在17 000元上下，俨然有与单反力争高下的态势（下页图31、图32）。截稿前的最新消息，索尼将在2014年推出全画幅微单NEX-9，并将这款相机定位于和佳能5D Mark Ⅲ单反同等级别上。在感光元件面



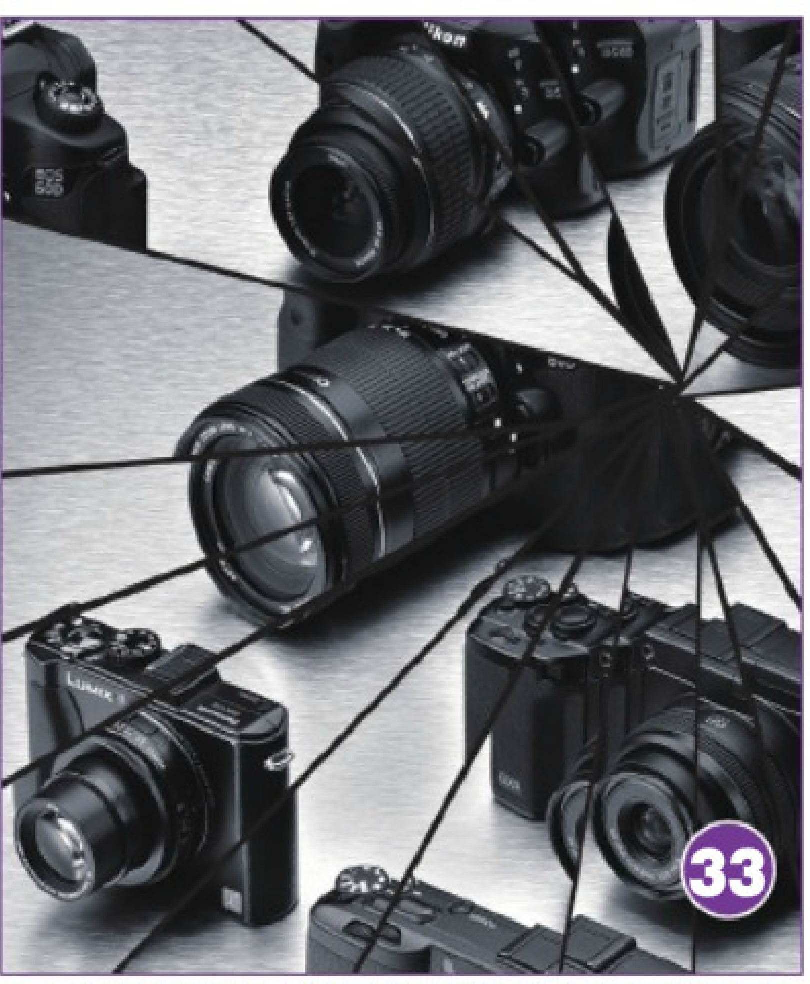
■苹果已经将iPhone点触实现对焦和测光的技术申请为专利



■机身小巧，可用于卖萌的宾得Pentax Q



■感光元件面积对比图，索尼A99单电显然具备了高端的资本



■尼康和佳能显然不能成为微单市场的主角



■索尼A99（左）和RX1（右），单电显然比数码相机和微单要大得多



■超长焦镜头是单反相机的绝杀

积上与主流单反争高下似乎是微单未来的新使命，许多高端用户也已经在考虑下一部相机究竟买微单还是单反。

那些在单反市场没有分到太多肉的厂商，非常期望将单电和微单的触角伸至原本属于单反的领域，因此在开发与推广上不遗余力。同时尼康、佳能等单反巨头却由于害怕微单侵害利润丰厚的单反市场，虽然也小心翼翼地推出微单产品，但为了刻意将微单和单反在市场上的定位拉开差距，在微单的技术开发上束手束脚。这不仅导致微单对单反市场不断吞噬，甚至威胁到了传统单反品牌的生存（图33、图34）。

不过在技术方面，我们依然需要看到微单和单反的差距，以及两者在技术上的互补。虽然电子技术的发展越来越快，但对于集成了对焦、测光、取景、成像等一整套系统的微单而言，很多方面仍然心有余而力不足，甚至还要借鉴单反的部分技术。例如富士和索尼将用于相位差对焦的AF传感器整合到了微单的主感光元件上，以获得相位差对焦的高效率。另一方面，微单受限于用户的便携性要求，相机镜头与感光元件距离很小，不仅带来了设计上的难点，而且成像很容易出现边缘色散和暗角的问题。轻薄的机身也决定了微单设备不会加入太多物理按钮，大部分操作都在液晶屏幕和系统菜单中进行，这让那些热爱体验相机操控性的用户失去了极大的乐趣。因此尽管微单来势凶猛，但单反和微单仍会在很长的一段时间内共同发展，共同进步。

典型微单

虽然是市场的新晋者，但微单迅速从奥林巴斯的探索、索尼的独大，进入了纷乱的战国时代，有些品牌已推出了几代产品，志在必得，有些则仍在小心试水，首鼠两端。这些厂商和产品在定位、设计理念、性能等方面都不尽相同，让对微单有兴趣的消费者难以抉择。那么我们就来看一看目前市场中几款最主流的产品究竟有什么特色吧。

1.主流之选——索尼NEX-F3/5R

参考价格：3150元（NEX-F3套机，18-55镜头）

4000元（NEX-5R套机，E PZ 16-50镜头）

索尼并非微单相机的开拓者，但目前其NEX系列却是最成功的产品，NEX-5是面向主流市场的产品，目前已经推出了多代产品，如NEX-5N和NEX-5R（图35），NEX-F3（图36）则是其廉价版产品。作为面向主流市场的产品，NEX-5的价格定位与低端单反基本相同，NEX-F3则已下探到高端DC的价位。从配置和价位看，NEX-F3虽然是C3的后代，但各项规格其实与NEX-5N基本相同，可以看作是同价位替代产品，而5R是增加了新功能的NEX-5系列正统继承者，与F3有较大差别。

NEX-5R的主要性能和外形等规格都延续了大家比较熟悉的NEX-5N，例如扁平的金属机身，与消费级单反相同的APS-C规格传感器，像素数为1610万，配有3英寸92万像素的可旋转触摸屏，可上下翻转180°/50°。不同之处则是提供了WiFi功能和快速混合式自动对焦



■采用饼干头E PZ 16-50的NEX-5R



■自拍利器NEX-F3

系统，并将标配镜头更换为较短的广角“饼干”头，使用重量和厚度都减小了，更便于携带。

NEX-F3作为NEX-5N的低价版产品，采用了塑料机身，为保证强度，外形尺寸与重量有所增加，不过这对手大的男性用户倒不是坏事，手持时不会总做出“兰花指”的姿态了。另外其高清摄像的帧速、连拍速度都有所下降，且未采用触摸屏，简化的旋转屏下翻角度也较小，并取消了顶部拨盘。其实笔者感觉，如果不嫌弃NEX-5N略显过时的话，加上不到300元，购买性能更好的NEX-5N也是不错的选择。

2.挑战单反——NEX-6/7

参考价格：5600元（NEX-6套机，E 16-50镜头）

7450元（NEX-7套机，18-55镜头）

NEX-6（图37）和NEX-7（图38）尽管价格相差很大，但都反映出了NEX系列的另一大趋势——挑战中高端单反，它们配置闪光灯热靴，提供了专业附件扩展能力；自带目镜式取景器，可减小显示屏的使用，延长续航时间；更大的体积提供了良好握持感；按键提供了更好的操控感。不过遗憾的是两者都





■NEX-5R（上）和NEX-F3（下）的翻转屏结构有一定区别



■尼康1 J1（上）和V1（下）



■尼康1 J2

无法提供180°屏幕旋转能力，无法实现时尚人群最爱的握持自拍。

NEX-6的发布时间较晚，因此增加了新的WiFi连接能力和快速混合式自动对焦系统。NEX-7因为其高达2450万的像素，双拨轮操控等设计，仍然是目前最高端的NEX系列产品，但估计很快就会有提供无线与新对焦系统的产品替代其地位了。

3.集成典范——尼康1 J1/J2/V1

参考价格：2400元（J1套机，10-30镜头）

3500元（V1套机，10-30镜头）

2950元（J2套机，11-27.5镜头）

从微单产品的命名就可以看出，尼康对其微单产品还是很重视的，不过受到单反业务和市场的牵制，尼康也没有在微单中使用最强的配置，而是更强调小型、轻量和相对较好的画质。尼康1采用CX格式图像传感器，对角线长度约为1英寸，与索尼RX100的配置类似，但比M43系统更小。

尼康1分为J、V两种类型，J1、V1是早期型号（图39），J2（图40）则是去年第三季度刚推出的产品，它们并非互相取代，而是将市场进行了更细致的划分。J2更换了新的EXPEED 3A图像处理器，增加了一些功能，并将显示屏像素数提升到92万，弥补了前辈最为人诟病的缺陷。

尼康1 J系列定位于时尚人群，拥有较多的彩壳，外形圆润小巧，体型和P310等中端消费DC类似，含镜头的重量则更接近P7100等高端DC。它没有电子取景目镜，只能从液晶屏取景，也只配置了电子快门，可以看作是一款可换镜头的高端DC。

尼康1 V系列可看作是替代高端DC，或在DC与单反之间作为过渡产品的型号，它的尺寸比J系列大一些，与高端DC类似，安装镜头后虽然比J1重一些，但仍远远低于低端单反相机。V系列仅有黑白两色机身，更好的掌控感和闪光灯热靴等，使其更适合高端摄影玩家，不过V1完全没有内置闪光灯的配置，还是让人感到很难理解。

需要注意的是，在外形、操控还是功能等方面，V1其实都与目前的J系列很接近，所以笔者认为在选购时完全可将V1看作是J系列的高端型号。

尼康1 J1/J2/V1为了追求小巧，牺牲了手感，类似中低端DC的外形不仅握持感不好，也影响了功能键的排布，这对高端摄影用户来说也许会有些难以忍受，但对DC用户来说则问题不大。尼康V1对于光照条件较为挑剔，好在强大的影像处理器可优化高感光照片，画面还是可以接受的，其D-Lighting矫正颜色技术比单反相机更加实用。

相对来讲，J系列的电池类型和续航时间都和中低端DC接近，V1却因为配置了单反级别的电池，以及省电的单目取景器，拥有很强的续航能力。

4.好手感改型——尼康1 V2

参考价格：5600元（含10-30镜头）

我们认为尼康1 V2（下页图41）已经和V1有了太大变化，用某相声演员的话来说就是“V2摆在那儿，我不说这是V1的后续型号，你都看不出来……”。V2的外形变化非常大，侧面改为握柄设计，按键和拨轮的安排更类似于高端DC和单反相机，同时增加了闪光灯。不过在外形变化并增加了功能后，其重量增加并不大，安装标准头的正常使用状态下，重量仅有337g。

V2将像素数提升到1450万，也采用



■尼康1 V2



■各种彩壳版的佳能EOS M



■奥林巴斯E-PL5



■宾得K-01在外观设计上与众不同，出自著名设计师Marc Newson的作品

了新的EXPEED 3A图像处理器，增加了慢速查看功能，改进了对焦、录像、动态快照等功能。V2更多的改进是在拍摄功能和手感方面，手握更舒适稳定，而且手指能更自然地放在顶部转轮和快门上。在光线不足的情况下，CX尺寸感光元件还是不得不使用很高的感光度，因此效果非常依赖EXPEED 3A提供的更强处理能力。

5.乐趣与画质并重——佳能EOS M

参考价格：4130元（含EF-M 18-55mm镜头）

同样是光学设备大厂和单反市场领导者的佳能是最后一个推出微单的主流厂商，无论是宣传力度还是实际设计，都可感受到其不情不愿的态度。从外形上看，配备基本镜头的套机很像是一台G系列的半专业DC（图42），使用状态的整体重量也确实接近G1X，不过它不提供内置闪光灯，附加闪光灯后身材重量优势会大打折扣。

配置消费级单反级别的感光元件和图像处理器，甚至是镜头后，EOS M归属于EOS系列并不会引起什么争议，而且也提供了出色的画质表现。不过习惯了高端相机操控的用户却需要适应一下它简洁的按键设置和全面的触控操作方式，在这一点上，EOS M倒更类似于强调乐趣的DC了。EOS M无法放弃在单反时代积累下来的庞大镜头群，因此提供了价格不错的转接环，尽管并不是独创，但却因为推出最晚而被认为性价比和能力都更好一些。

6.轻松之选——奥林巴斯E-PL5

参考价格：3800元（含14-42mm Ⅱ R镜头）

M43系统的奥林巴斯单电相机在外形方面其实也完全可以看作是微单相机，它的E-P3/E-PL3曾经是很多摄影爱好者的最爱，不过在其他微单的冲击下，新产品E-PL5（图43）已经风光不再。不过作为浸润已久的品牌和系列产品，E-PL5的表现仍中规中矩，高速对焦能力和旋转屏触控操作让拍照变得轻松又有趣。

相对来讲E-PL5是一款不追求高性能，但面面俱到的产品，例如内置闪光灯的同时也提供了外接热靴、特殊折叠方式的屏幕可提供自拍和特殊角度拍摄能力、可通过热靴下方的AP2接口（图42）轻松扩展EVF取景器和蓝牙等附件、机身虽非特别轻薄，但比单反轻巧不少、M43规格感光元件和1610万像素也是微单的主流水平等。

7.性价比之选——宾得K-01

参考价格：3300元（含40mm XS镜头）

许多宾得用户热爱该品牌的很重要原因之一，除了高性价比之外，就是其相机外观亮眼有个性。宾得K-01的外形设计获得过德国红点设计奖（图44），采用大胆的黑白对比元素，线条简洁明朗、结构雅致，而且相机的做工非常出色。该款产品大面积使用黑色橡胶蒙皮、铝合金模式转盘和电源开关，以及红绿两色视频拍摄按键与自定义功能键，站在拍照人群中完全可以让你鹤立鸡群。

宾得K-01是一款1628万像素APS-C画幅的微单产品。它的特色在于可兼容自家的单反镜头（PENTAX KAF2卡口），用户不用担心镜头群扩展的问题。但也正是因为如此，让K-01的机身厚度达到了59mm，便携性大减，不过它也有配套的小巧SMC PENTAX-DA 40mm f/2.9 XS饼干头，厚度仅有9.2mm，成像素质不错。

这款相机支持多重曝光功能，可对同一画面多次曝光，在一定程度上可防止在部分高反差场景下，某些亮部细节过曝的问题。加上丰富的图像处理后期滤镜，这款微单的可玩性还是比较强的，热爱出行，喜欢受到众人关注的潮人可以考虑。

此外我们还会看到带有复古风的奥林巴斯OM-D E-M5、旁轴取景器的富士X-PRO1、镜头组件和感光元件封装为一体的理光GXR、M43系统的另一“大将”松下GF5等产品。这些都很有特色，但也存在诸如价格昂贵、设计理念不适合普通消费者、以及镜头组支持度不足等问题，所以我们不再赘述。

结语

从发展方式上看，微单是从单反中脱离出来的一个分支，微单的崛起实实在在影响到了单反前进的脚步。单反的许多技术都开始借鉴微单系统，例如电子取景几乎已经成为单反相机的标配，旋转式屏幕也被越来越多的厂商开始采用。对于普通家庭用户而言，如果对画质有一定需求，偶尔旅游在外又期望有文艺范的青年摄影爱好者来说，微单俨然已经成为上乘之选。P

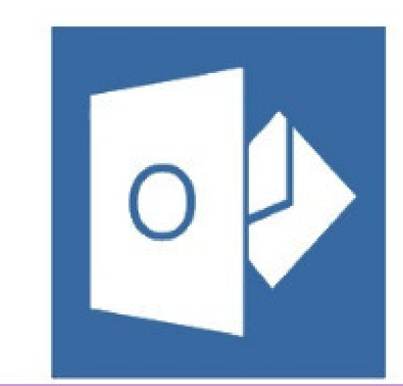
云中办公室
——全新Office深度体验

■北京 Pest













新一代Office可以让你随时随地更新个人文档，不管是在办公室或是家中，都可以让你体验基于云端、跨越多平台的多种办公套件，为生活与工作带来快乐与便利。

微软Office系列软件在经历了我们熟悉的Office 97、Office 2000、Office XP、Office 2003、Office 2007以及Office 2010之后，终于在今年年初再次迎来重要升级，这便是Office 2013以及全新的Office 365。如今，全球每7个人中就有一人在使用Office；每5个企业中就有一家在使用Office 365。Offce系列软件早已成为微软产品线中的明星品牌，是众多电脑用户装机的必选应用。在近几年微软向云端跨进的同时，他们发现使用云服务的用户普遍有着更多的需求，例如希望随时随地获取并查阅个人文档。这也是为什么微软要改变以往3年更新一次的规定，新版Office将会为云端用户不间断地提供新的、更强大的功能与服务。

随着人们生活节奏的加快，很多普通家庭都变得越来越忙碌。例如大人们一边要工作，一边又要在家带孩子，同时小孩子们又要去学校上学，家里有很多琐事需要有人去做，而人们又需要更快捷、更方便地得到他们所需要的信息。在这样一种大环境下，微软发布了全新Office系列软件，并把它变成了一种云服务，不仅可以在多种设备上使用，而且还可以通过云端储存大量文件。例如在工作中用到的一些文件，离开公司时这些文档就会跟着走，可以在家中可以很方便地找到需要的资料。此外家庭高级版的Office 365包括完整的Office组件，比如大家熟悉的Word、Excel、PowerPoint、Publisher、OneNote、Access和Outlook。下面就以新版Office 365为例带大家深入了解一下，这些组件是怎样为我们的繁忙工作和日常生活解决切实问题。

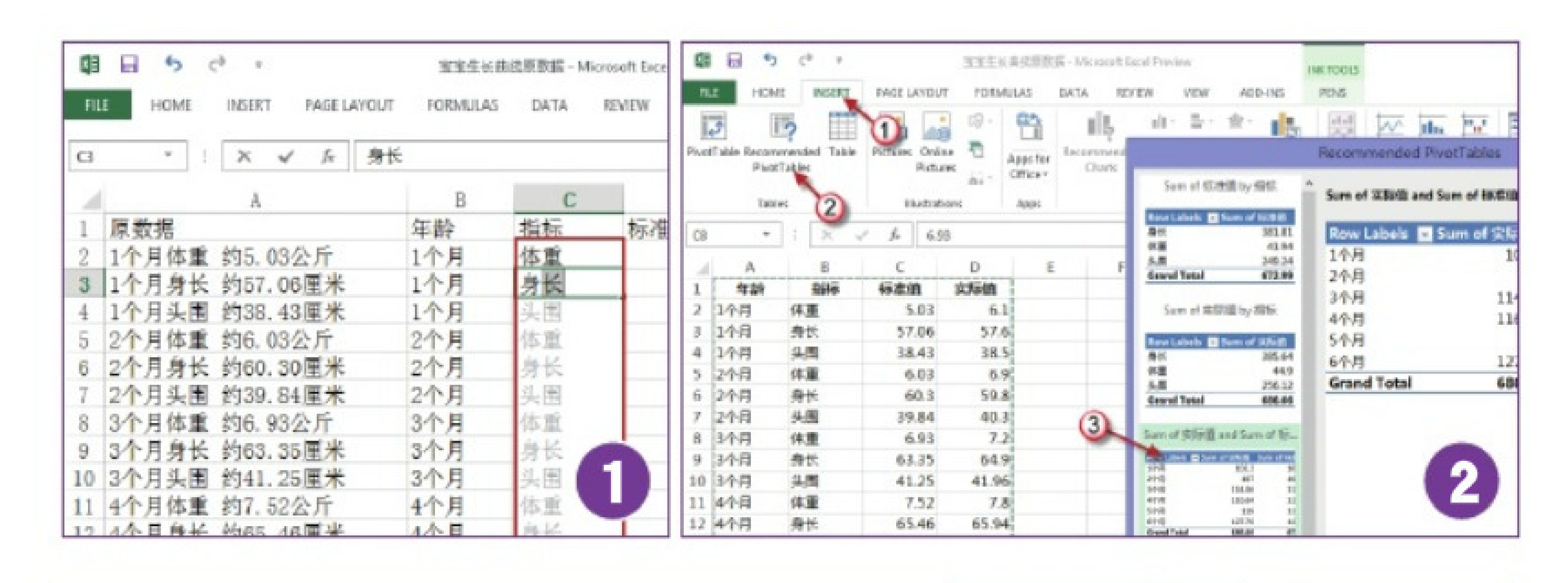


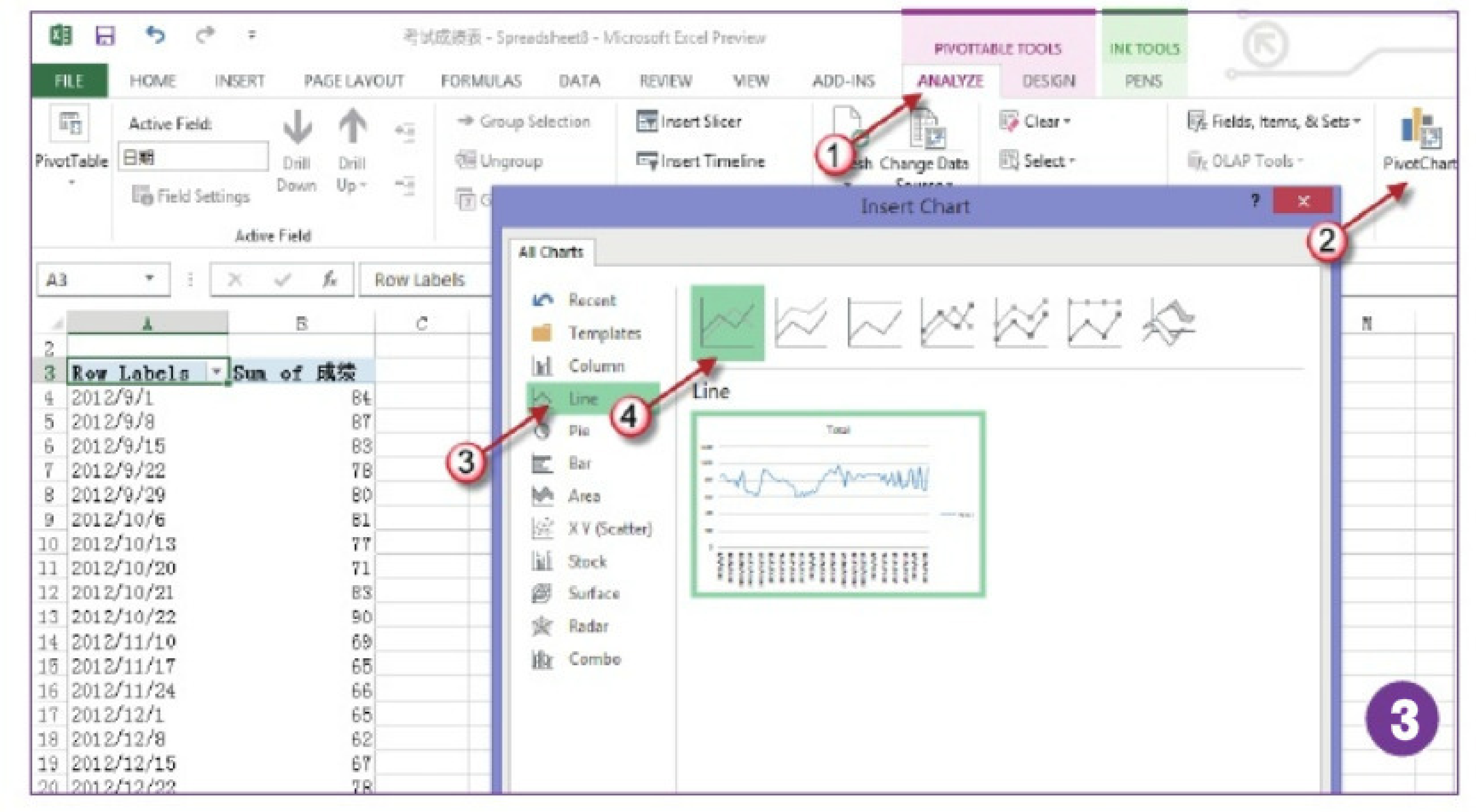


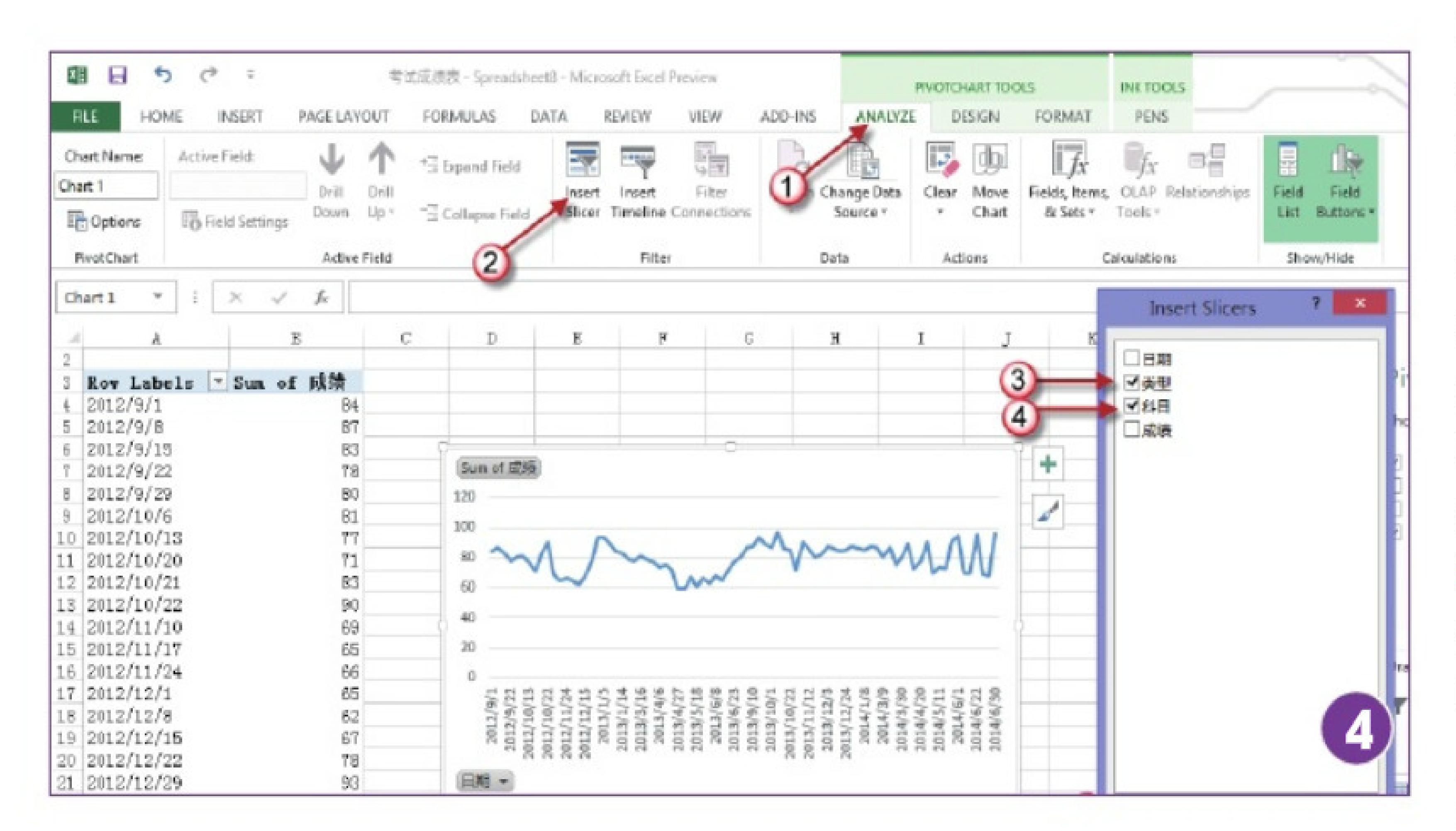

Office 365家庭高级版采取订阅的方式进行销售，年费499元

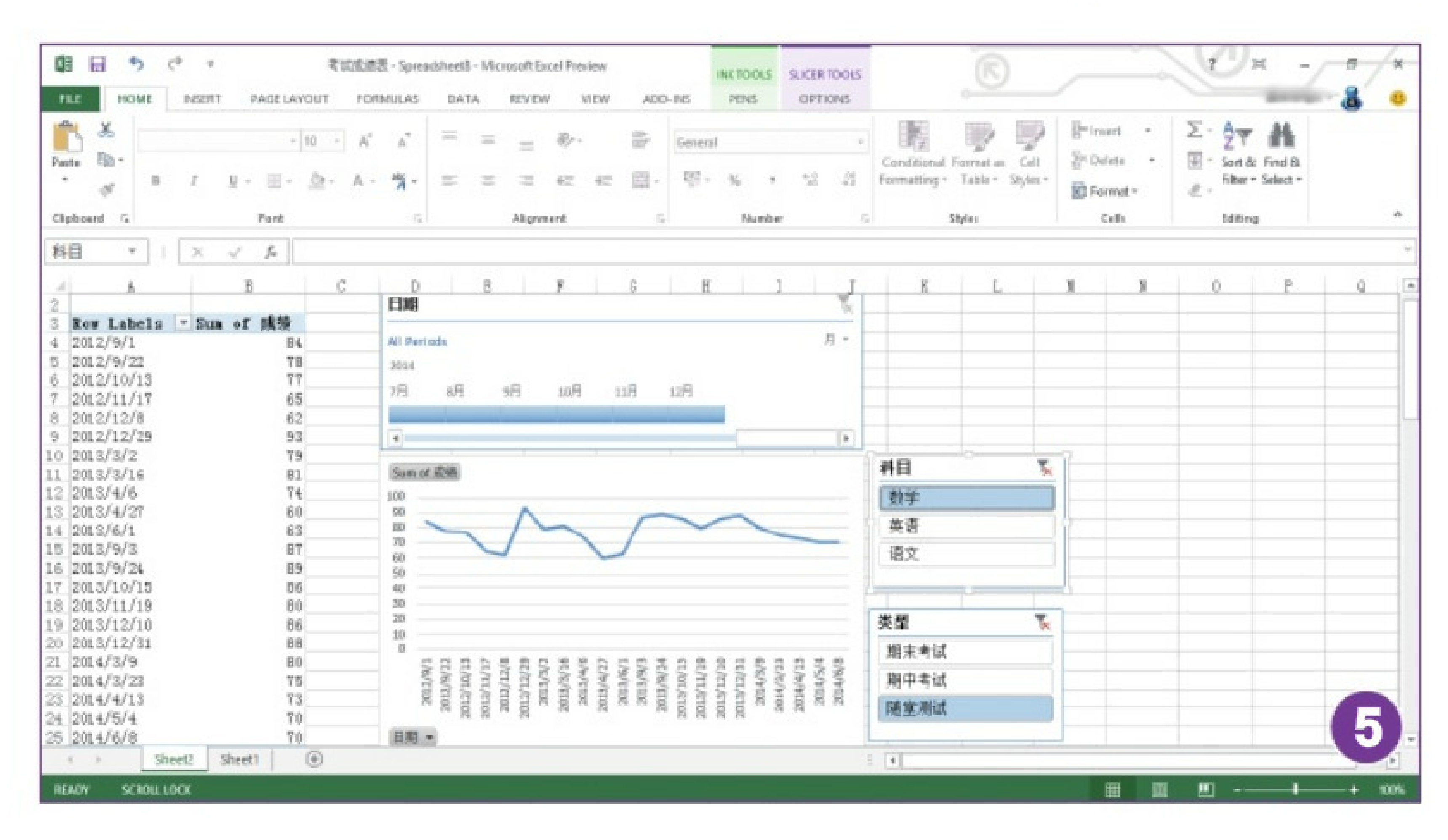
专业智能：全新Excel

以往提到Excel软件的时候，我们的脑海中总会想到公式或者函数。如果某人的数据编辑能力并不优秀，那么他基本上就不会使用Excel，因为会觉得这个软件太难、太专业了。新版Office在此方面有何改进呢？大多数Excel原始文档都不是按照需要的规则排列好的，很多用户都要对表中的数据进行一些加工与分析，比如想要通过某个公式把里面的数据值拆列出来，之后再对它们做进一步分析。现在如果你使用新版Office 365中的Excel组件，即使没有专业的财务背景或者数学知识，照样可以做出一份具有专业效果的数据分析图表。









图表分析实例一

1 快速填充 “快速填充”功能可学习与识别用户接下来想要输入的内容，自动填充剩余数据。与之前的Office版本中的“自动填充数据”功能相比，新版Excel可自动感知其他单元格中相关数据，并将结果实时预览给用户，无须额外使用公式或宏。例如在C2和C3单元格中分别输入“体重”和“身长”并回车，这时Excel表会根据A列中的数据自动识别符合规则的内容，实现快速填充。Excel便是通过这样智能的方式，将前后看似毫无规律的数据按照一定规则排列出来。

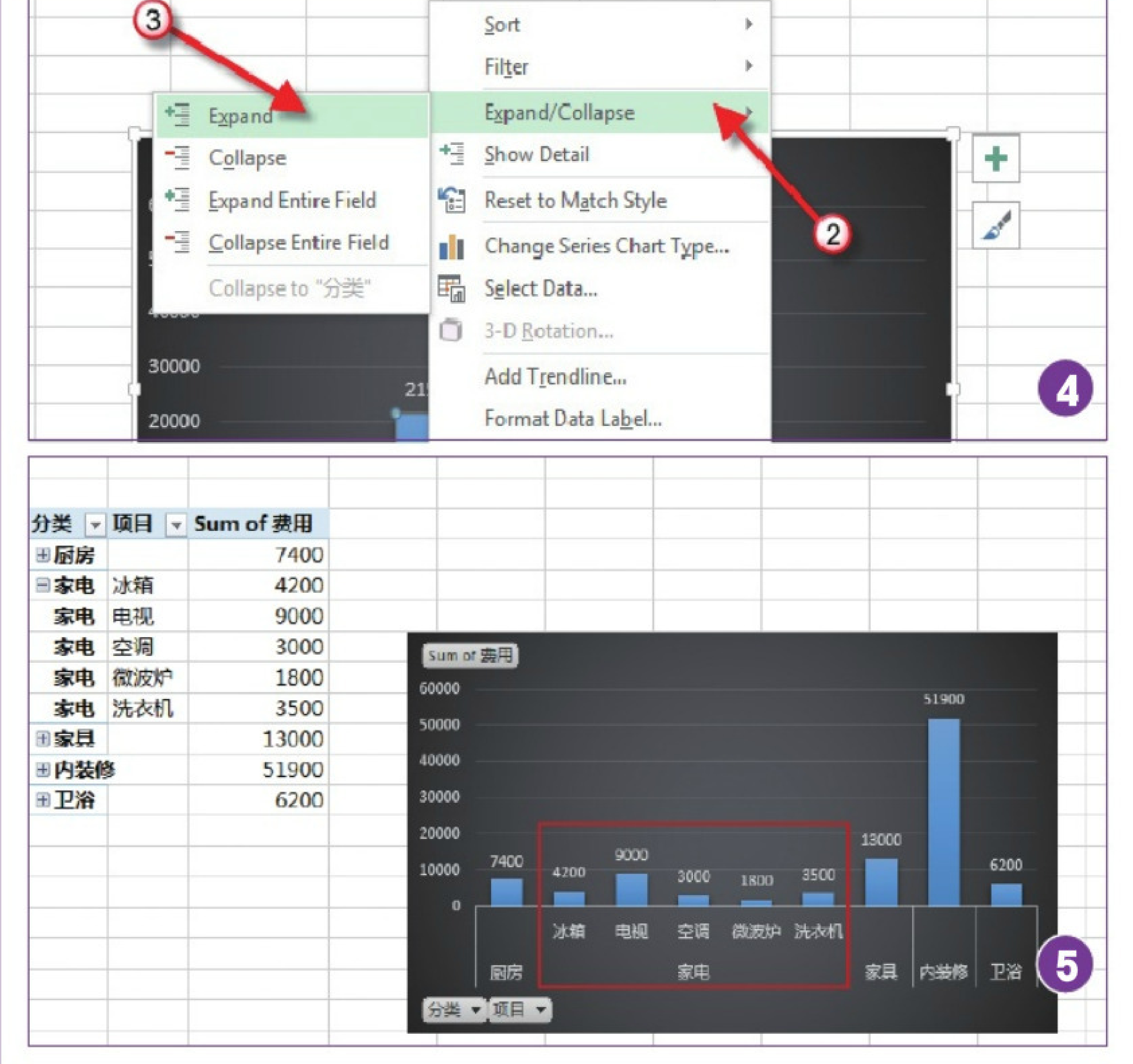
2 推荐透视表 选中要制作透视表的数据，然后单击“插入→推荐的数据透视图”，之后在弹出的推荐数据透视表窗口中选择一种样式，确定前可在右侧实时浏览最终输出结果。

3 制作拆线图 将光标定位到数据透视表中，单击“插入→推荐的图表”，在弹出的插入图表窗口中选择一种拆线图样式。此外还可以使用此工具轻松绘制出双Y轴图表，这在以前的Office版本中很难实现。

4 添加切片器 在制作动态分析图表前，先单击“分析→插入切片器”，然后选择“类型”“科目”或其他项目。

5 添加时间轴 接着单击“分析→添加时间轴”，然后调整切片器位置使图表看上去更美观，确定后一份动态分析数据的图表就制作完成了。





分类	项目	Sum of 费用
⊞厨房		7400
⊟家电	冰箱	4200
家电	电视	9000
家电	空调	3000
家电	微波炉	1800
家电	洗衣机	3500
⊞家具		13000
⊞内装修		51900
⊞卫浴		6200

图表分析实例二

1 制作柱状图 单击“插入→推荐的图表”，然后选择一种柱状图分析样式，确定前可在右侧实时浏览最终的输出结果。

2 选择图表元素 如果想要添加或减少图表中的元素，可使用图表右侧的“＋”按钮进行选择，无须通过右键编辑其属性或选择其他样式。

3 更改图表样式 点击图表右侧的笔图标，可快速更改图表样式与颜色风格，所有类型都可以实时预览。

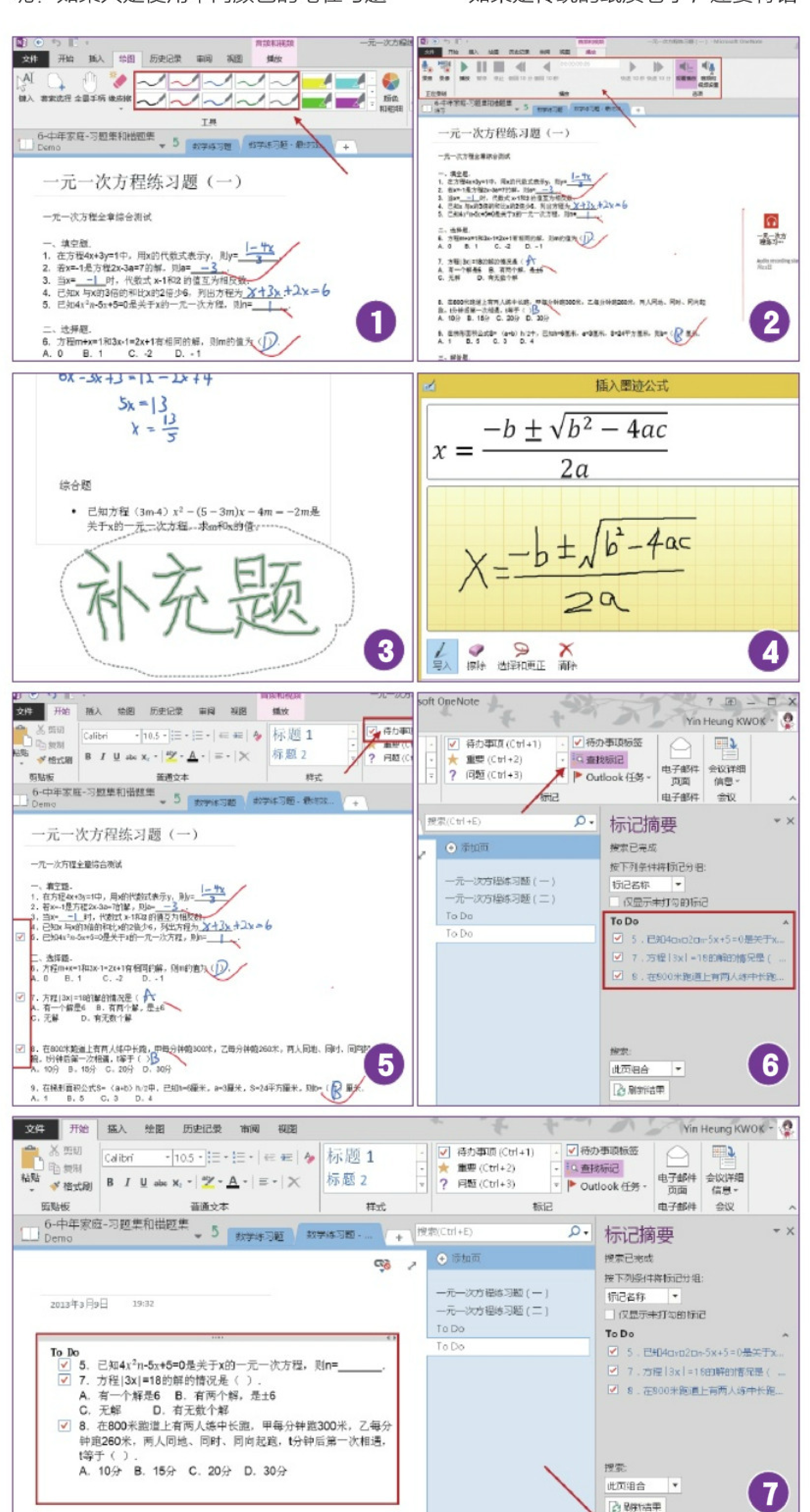
4 展开项目 如果某个柱形下面还包含多个子项目，可双击这个柱形然后单击右键，选择“展开/折叠”中的展开。

5 显示明细图表 然后在对话框中选择一个项目，确定之后图表中就会呈现更加明细的柱状分析图。

高效易用：全新OneNote

完成了一天紧张的学习任务，回到家温习今天的功课，我们通常会怎么做呢？如果只是使用不同颜色的笔在习题上进行对或错的批注，显然没有太大的意义。凡是做错的地方，都要进行记录并创建错题摘要集，这才是一种不错的学习方法。

如果是传统的纸质卷子，还要将错题誊写到错题本上。与其这样，还不如通过OneNote把错题归纳好，减少不必要的时间浪费，提高学习效率。所以它是一个非常方便、快捷、高效的资源管理中心。



错题集创建方法

1 批改试卷 选择“绘图”功能中的红色笔，之后就可以在图片上进行任意批改。

2 录制声音 可以选择“插入→录音功能”，立即将自己错题的原因以及心得进行记录。

3 文本墨迹 首先使用“绘图→套索功能”来圈选手写的文字，之后点击“绘图→文本墨迹”将手写内容转换成文字。

4 数学墨迹 可以使用“绘图→数学墨迹”功能任意书写较为复杂的数学公式，之后点击“插入”就可以看到完美的公式图形。

5 代办事项 在“开始→标记”功能区选择“代办事项”，为所有错题增加待办事项标签。

6 查找标记 点击“开始→查找标记”来搜索所有带有方框标记的内容（即错题）。

7 创建摘要 点击“创建摘要页”按钮将所有错题进行汇总。

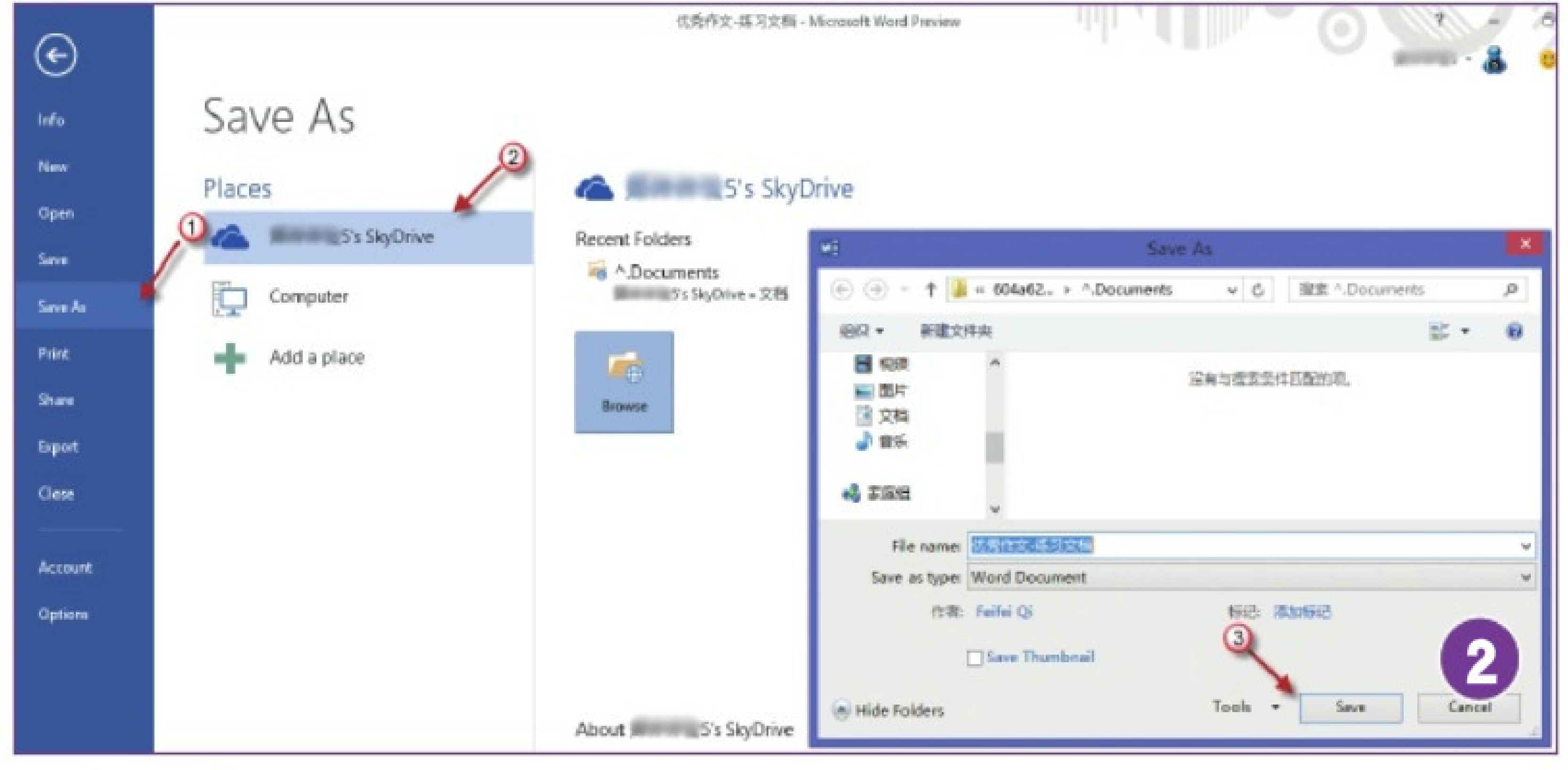
贴心便捷：全新Word

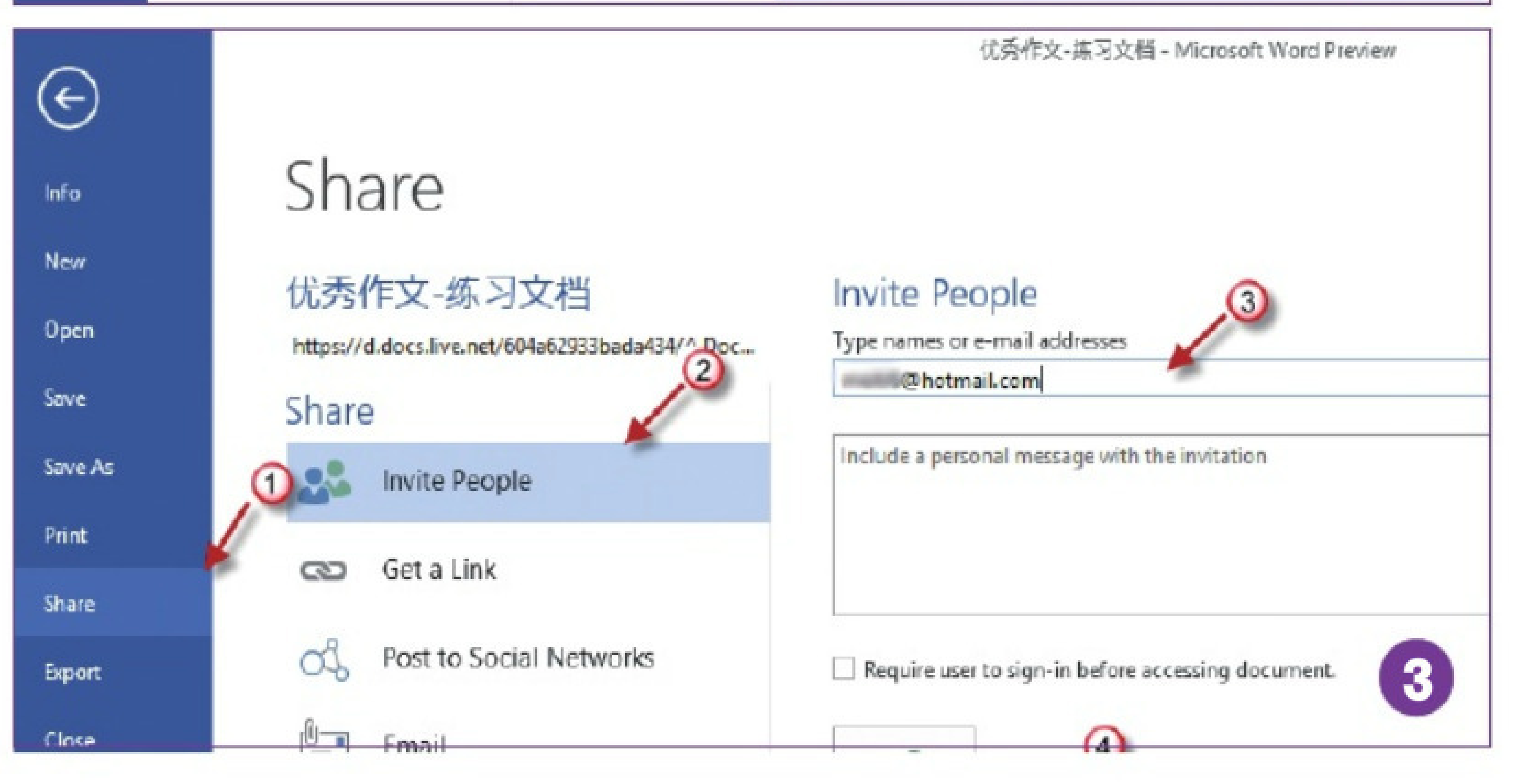
想要在语文成绩方面有所提高，多看多写是唯一方法。很多家长都会去网上摘录一些佳文让孩子做赏析，但如果这个文件是PDF格式该怎么办呢？众所周知，想要在PDF文档中做任何编辑工作，是一件挺麻烦的事情，如今全新Office 365中的Word组件已经可以打开PDF文档，不管是图片还是文字间距或格式都没有乱。

新版Word还改进了笔者非常喜欢的阅读模式，它可以让文档更加形象地呈现出一本书的阅读样式。与之前的Office版本中的“阅读视图”相比，阅读模式更加注重触摸方式的操作体验，自动让页面布局适应不同设备。如果你使用Windows平板电脑，还可以通过手指滑动来实现翻书的效果。手指缩放的效果也非常出色，文档中所有图片与表格可以直接点击放大后查看，不必退出到编辑模式或另存为文件。此外还可以根据使用者当时的阅读情况，选择黑色、褐色或白色3种背景色。例如在灯光下阅读文档时就可以设置为黑色，这对于保护视力会非常重要。

回到刚才语文学习的话题上来，如果觉得韶华流逝这个词不错，要让孩子用它造一个句子，就可以在这里做一个标签来布置任务。造句完成之后，如果还想让爸爸对孩子的作业提供一些意见，或者觉得这篇文章不错想要分享给其他孩子的家长，我们怎么做呢？使用U盘或者发生Email？都不是。新版Word提供的共享方式有很多，你可以通过电子邮件邀请他人一同分享，即使对方没有安装Office软件也没有关系，还可以通过SkyDrive在Office Web Apps中直接观看。





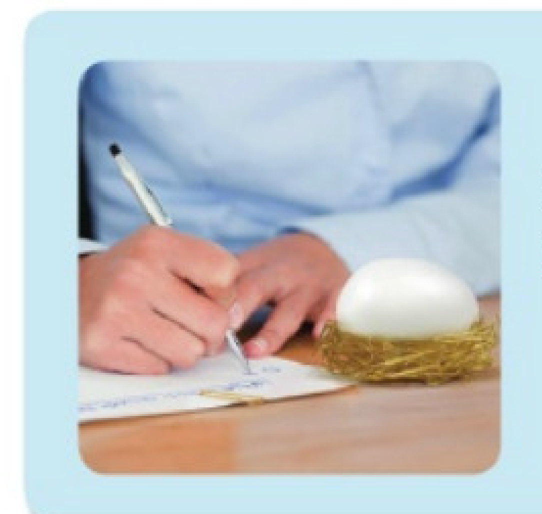


分享文档方法

1 墨迹评论 可以对要分享的文档进行文字评论。方法是选中“遮天蔽日”这个词然后单击“审阅→墨迹评论”，在批注框里手写“造句”二字。

2 存储云端 在分享文档之前，需要先将数据保存至云端。单击“另存为→SkyDrive”，然后在SkyDrive文件夹中保存文档。

3 邀请分享 单击“共享→邀请他人”并输入被邀请人的账号信息，然后单击“共享”按钮。之后被邀请人会收到一封邮件，打开邮箱在邮箱中单击文档链接。此时文档会在网页中打开，单击“编辑文档→在Word中编辑”，即可在Word中编辑。



利用磁性吸附收纳曲别针一类的轻巧金属小件，造型足以让大多数新人白领一见倾心的办公桌小饰品——Desk Egg，定价13.99美元，Amazon有售。

■北京 坏香橙



清新可口叠叠乐

长期关注“网络天下”栏目的朋友都知道，我们已经见识过了利用火柴杆、扑克牌、铁钉、魔方以及乐高创作的“堆叠”主题奇妙艺术作品。接下来，又该轮到哪种材料粉墨登场创造奇迹呢？

事实证明，艺术家的创造力果然不是凡人大众可以企及的——看，这些造型颇具非欧几里得几何结构韵味的柔软高塔，它们的制造材料居然是人见人爱的薄荷口香糖！

来自法国的艺术牛人Jeremy Laffon就是这样一位擅长糟蹋零食创造另类装置作品的奇趣高手。利用任何一家24小时便利店都能买到的薄荷口味口香糖，结合搭建扑克塔的手艺技巧，一系列令观众望之口舌生津的绿色高塔便出现在了我们面前。然而，和韧性十足的扑克牌相比，柔软有余但强度不足的口香糖在堆积到一定高度后很容易发生塌陷现象——不过创作者倒是毫不在乎。根据Jeremy Laffon的介绍，这种“随时处于分崩离析的边缘，看起来在下一秒就会彻底坍塌”的模样正是他追求的目标。或许，这种软塌塌的灵感正是从萨尔瓦多·达利的《记忆的永恒》中得到了某些启示？


虽然颜色略显单调，但整体印象依然相当壮观


放大一下局部细节，大部分口香糖的基本强度依然保持得不错


为何要把这种结构叫做“梵塔”？有兴趣的朋友来查查这个名词的含义便知


基本构成单元的结构并不复杂，利用形状相似的材料重制的难度不算高

除了最标准的“立式搭建”结构之外，通过纯粹的堆叠生成的螺旋柱也是这位法国艺术家设计造型的方案之一。虽然从造型来看似乎远不及“口香糖扑克塔”来得复杂，但一大堆高低不同的螺旋型“梵塔”错落有致地集中在一处，却也多少展露出了某些值得一看的后现代派韵味。

目前，这些口香糖装置艺术品正在法国当地的LAC&S博物馆展出。不过，以一个业余吃货的观点来看，展览结束后这些零食该如何处理才是真正耐人寻味的问题……或许可以作为行为艺术的执行环节统统吃掉？

新闻链接：

www.designboom.com/art/chewing-gum-structures-by-jeremy-laffon/


看这美感十足的牌面效果！



换个角度来围观一下细节，从事美工行业的朋友肯定会找到熟悉的元素吧

缤纷好牌

猜不透

猜不透

不，他读不懂我的扑克脸

——Lady Gaga，《Poker Face》

“来人呐，给我们雷死人不偿命的嘎嘎大姐上这副好牌。”

——耶，这就是我看到CMYK Playing Card的第一反应。

亲爱的读者朋友们，不必怀疑自己的眼睛，这堆花里胡哨的纸牌绝不是什么旁门左道桌游的新道具——它就是一副如假包换的标准扑克牌。

我们都知道，经过数百年的发展演化之后，传统扑克牌的牌面造型确实让不少非专业玩家产生了“审美疲劳”一类的直观感受。为了在不破坏基本游戏规则的前提下改善视觉效果，无数扑克制造商开始挖空心思在牌面图案的内容上大做文章，诸如伟人名言手迹（相当常见的主题之一）、英语四六级词汇（创意不错，可惜寓教于乐的效果乏善可陈）、地方旅游景点风景（大多数旅游景区必不可少的宰客商品）以及比基尼美女（嗯，这个相信大多数男同胞都不陌生）都是典型例子。不过，就算牌面图案变换的花样再多，这种千篇一律的装饰模板终归会让人感到厌倦。有没有更另类一点的全新设计方案呢？英国HUNDRED MILLION工作室推出的CMYK Playing Card就是个让人耳目一新的例子。这一次，脱胎换骨的不仅仅是扑克牌正面的装饰配色，甚至连看似绝无改进余地的牌面花色都被彻底颠覆：在这幅纸牌上压根找不到传统的红桃、黑桃、方片与草花，取而代之的是K、C、Y和M这4个乍看之下莫名其妙的英文字母——倘若你确实没看出来以上4个字母代表的含义，不妨去问问通晓美术设计的好友，相信他们看到4种字母代表的纸牌底色立刻就会告诉你答案——没错，取代4种传统扑克花色的字母其实就是四色印刷基色的缩写。更让人拍案叫绝的是，CMYK Playing Card的牌面数字也不是传统的2～10，而是20%～100%一共9种整十数比例，同时每种比例所标示的纸牌底色亦被仔细地调整出了相应的透明度，整副扑克看起来就像一道四色彩虹一样赏心悦目。最后，虽然CMYK Playing Card似乎永远不可能出现在拉斯维加斯那种“仅适用于专业人士”的牌局中，但换个角度来看，我们确实可以期待某位追求视觉效果的前卫导演在自己的新片中加入这种道具呢。


同花顺以及对子的牌面视觉冲击力明显大幅提升！


无论是多人对战还是自娱自乐，CMYK Playing Card都会给我们带来耳目一新的感觉



就连包装盒也设计得艺术感十足……9英镑的定价似乎不难接受？

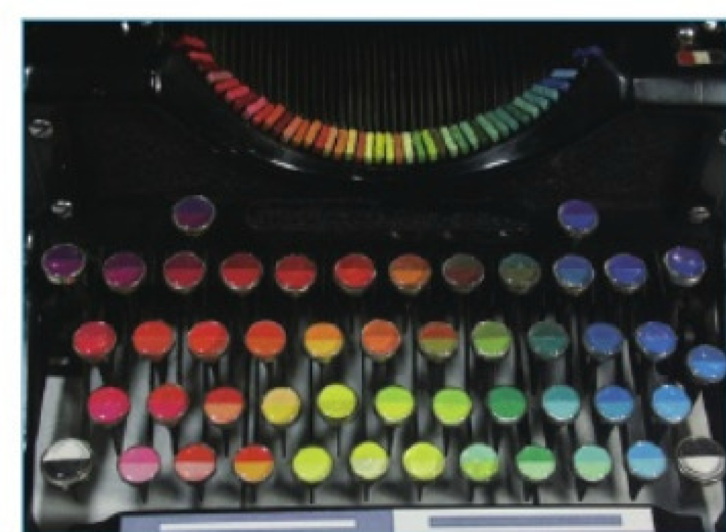
相关链接：

http://hundredmillion.co.uk/HM-cmykcards.html

点彩打字机

必须承认，我并不是什么追求原汁原味复古情调的怀旧主义者，但在另一方面，机械工业时代诞生的“不插电”产品往往会对我产生可观的吸引力——因此，当我第一眼看到由美国艺术家Tyree Callahan设计的Chromatic Typewriter时，扑面而来混杂着机械质感的绝妙创意立刻便让我彻底折服：这位了不起的艺术家找来了一台生产于20世纪30年代的古董机械打字机，拔掉了所有的字母击锤并用一大堆五颜六色的颜料小棒逐一替换，最终成功地创造出了一台独一无二的“点彩打字机”。从基本结构来看，这部同时结合了喷墨与机械式打印机设计思路的奇妙机械工作原理并不复杂：使用者每敲击一个按键，对应的颜料小棒就会在打印纸上敲下一个小点，把这个步骤重复执行成百上千次之后，一幅标准意义上的点彩画作便宣告制作完成。除此之外，这部奇妙的打字机还有一种更有趣的使用方法：想要看看《哈姆雷特》或者《罪与罚》会是什么颜色吗？Chromatic Typewriter完全可以满足我们的要求。


复古气息浓厚的机械制品与现代艺术创意合二为一，Chromatic Typewriter就是这样诞生的


键帽的颜色布局十分均匀，使用起来一目了然


至于作品的实际效果……似乎比较接近早期印象派的风格？


当然，熟练掌握控制技巧之后，细节清晰的风景作品同样不在话下

新闻链接：

http://www.tyreecallahanpaintings.com/enter

游戏推荐

涂鸦坦克（Color Tanks）

从名称上便不难看出，和本期“网罗天下”所介绍的大部分内容一样，这次向大家推荐的游戏必然会拥有相当出色的视觉效果——没错，《涂鸦坦克》就是一部毫不拐弯抹角直接向我们输送“娱乐性”的欢乐作品。游戏的主题非常简单，你控制一辆简笔画风格的坦克，开炮轰掉所有向你开火的敌人从而过关进入下一轮挑战，听上去很无趣？亲手一试才能知道这部作品真正的卖点所在——出类拔萃的游戏画面（当然是以Flash Game的常规水平来衡量）！和绝大多数以坦克混战为主题的游戏不同，《涂鸦坦克》的全部作战单位发射的并不是冒着硝烟呼啸而过的炮弹，而是成串散开五颜六色的涂料气泡。值得一提的是，这种色彩斑斓的弹药即便仅仅是命中地面也会留下大片斑驳混杂的彩色涂鸦痕迹，如此一来，对于参战单位略多的关卡来说，整个战场彻底变成一块肆意涂抹的画布也不奇怪——尽管在色彩横飞混乱不堪的场面中很难寻找定位自己控制的坦克，但我相信这种设计纯粹是制作人有意为之的结果：胜负得失并不是关键，欣赏画面才是重点。同时，对于念念不忘红白机平台《坦克大战》的朋友们来说，《涂鸦坦克》无疑也是个转移怀旧欲望的好选择——这部游戏不仅支持双人合作闯关，甚至还提供了关卡编辑器让我们自由设定战场格局。出色的画面、优秀的音乐、流畅的操作手感以及单纯而丰富的乐趣，这就是《涂鸦坦克》的精髓，怎么样，不想来试一局吗？

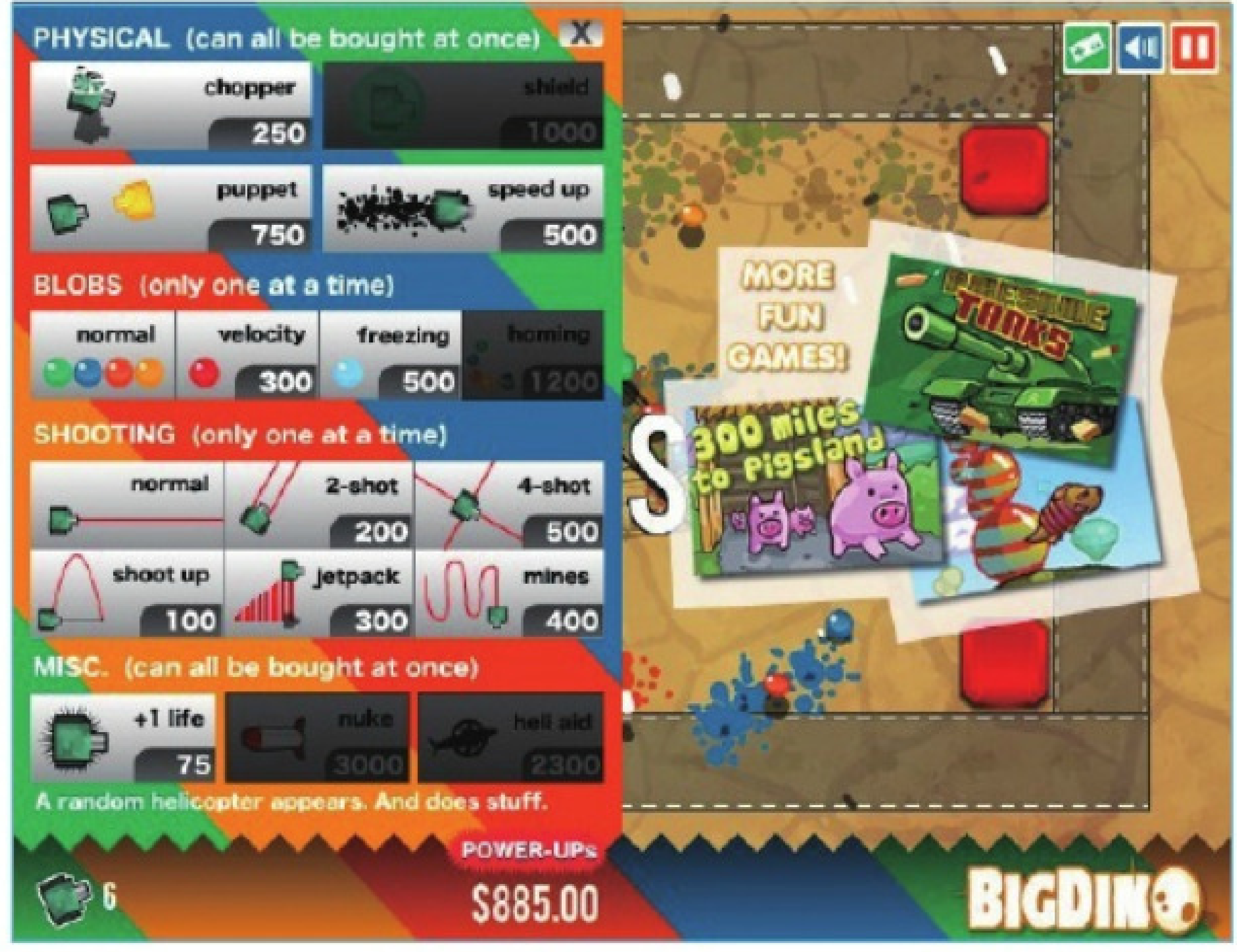
游戏操作：单人模式下WASD键控制玩家坦克的运动方向，鼠标调整涂鸦气泡的发射角度；双人模式下WASD与方向键分别控制1P与2P坦克的运动路径，涂鸦气泡的发射角度与坦克的前进方向相同。

相关链接：

http://armorgames.com/play/14755/color-tanksl



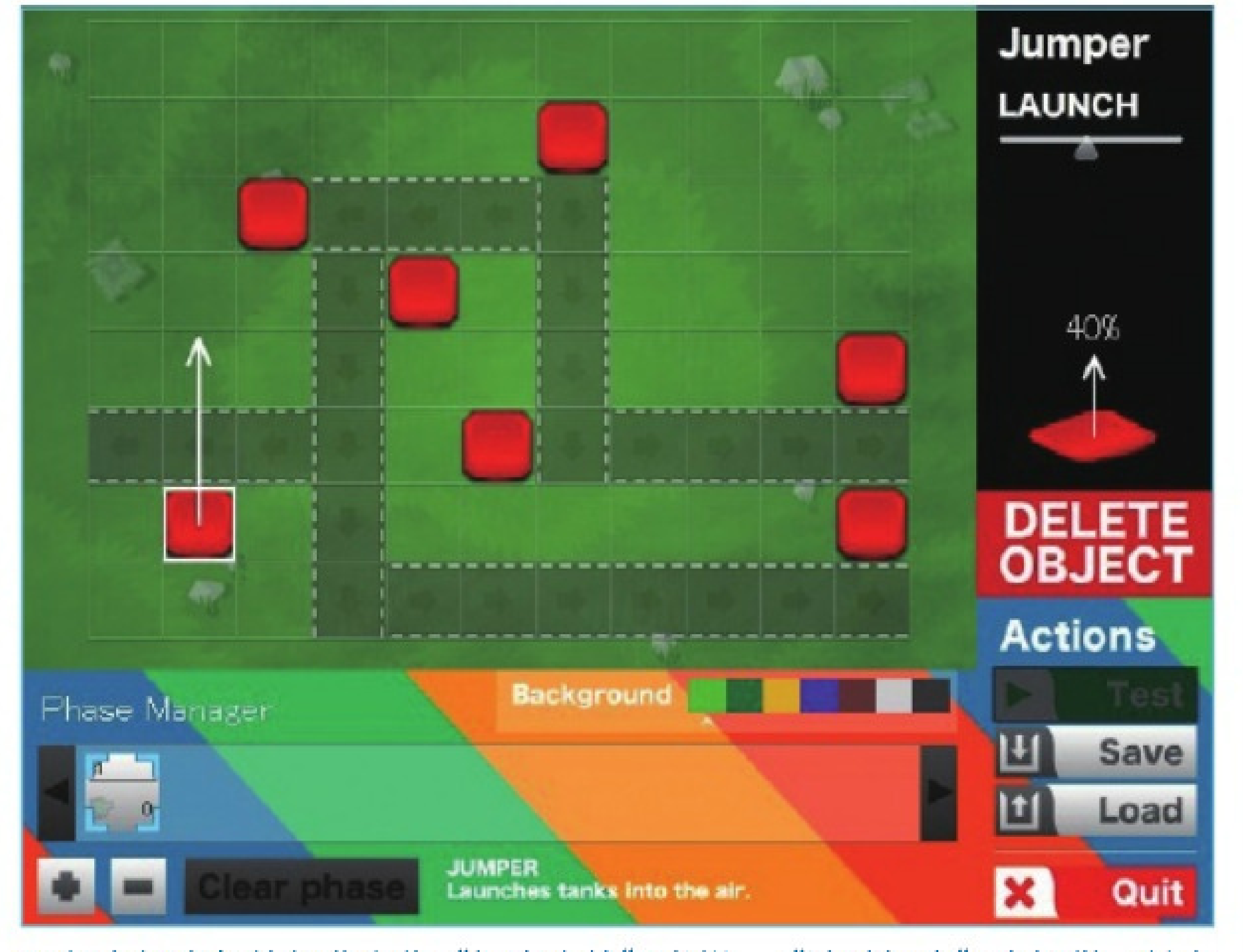
色彩缤纷的画面是《涂鸦坦克》最醒目的游戏特点



升级系统不算复杂，对于一部休闲游戏来说这种程度足矣



支持双人游戏也是《涂鸦坦克》的重要卖点之一



和红白机当年的经典之作《坦克大战》类似，《涂鸦坦克》也提供了关卡编辑器让我们自定义地图



还记得上一次在书桌前或枕边读书是什么时候吗？笔者已经很久很久没有听到身边的朋友谈论读书的话题，似乎大家都已经习惯了整天盯着手机屏幕，虽然有时候搞不懂自己在看什么，但总是舍不得把它放下。互联网的快速发展让人们的生活无限碎片化，而读书却是一种与之相反的，需要集中精力和时间的一件事情。笔者最近买了一台Kindle Fire专门用来看书并治疗自己的“网瘾症”。使用一段时间后发现，阅读量有了明显的提升，甚至还找回了高中时代紧张的学习节奏，每天都会让你获得新知，生活也变得充实起来。

■小众软件 大笨钟

专业电子相册制作——数码大师2013

□大小：43.8MB □授权：共享软件 □语言：中文

□下载：http://www.powerrsoft.com/indexgb.htm



提到电子相册制作软件，很多老网民都记得国内老牌应用“数码大师”。如今梦幻科技团队历经3年辛勤努力，带给我们更加流畅、专业、强大与精致的全新版本——数码大师2013。

新版数码大师重新开发了程序引擎，在UI设计、功能特效以及交互操作等方面都有巨大的改进与优化。多达近500种的相片转场特效和多款动感场景，保证能够让你做出与众不同的个性相册。在文字特效方面则是引入了旁白的概念，用户拥有独立的显示区、更大的字体以及文字特效，并可配合照片同步显示。此外，数码大师2013再一次提升了视频相册的画质，支持全高清1080P等多种规格，带给用户耳目一新的感官享受。

软件绿化工具——Cameyo

□大小：10.9MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.cameyo.com/

绿色软件又称为便携软件，它无须安装也不会对系统进行大量修改，直接将所有文件复制到另一台电脑上就可以正常运行。“Cameyo”是一款让你亲手制作便携版软件的小工具，省去了在网上下载绿色版的麻烦，并且它本身也是绿色软件。

Cameyo会监视并记录用户在安装新软件时对系统进行的一切修改操作，之后点击“Install done”按钮就可以让程序根据分析的结果，自动为你生成“绿色版”单文件程序。如果懒得自己制作，Cameyo还可以从网上下载别人制作好的大量便携程序。由于服务器位于国外，下载速度可能较慢。



在屏幕上实时显示键盘操作——Carnac

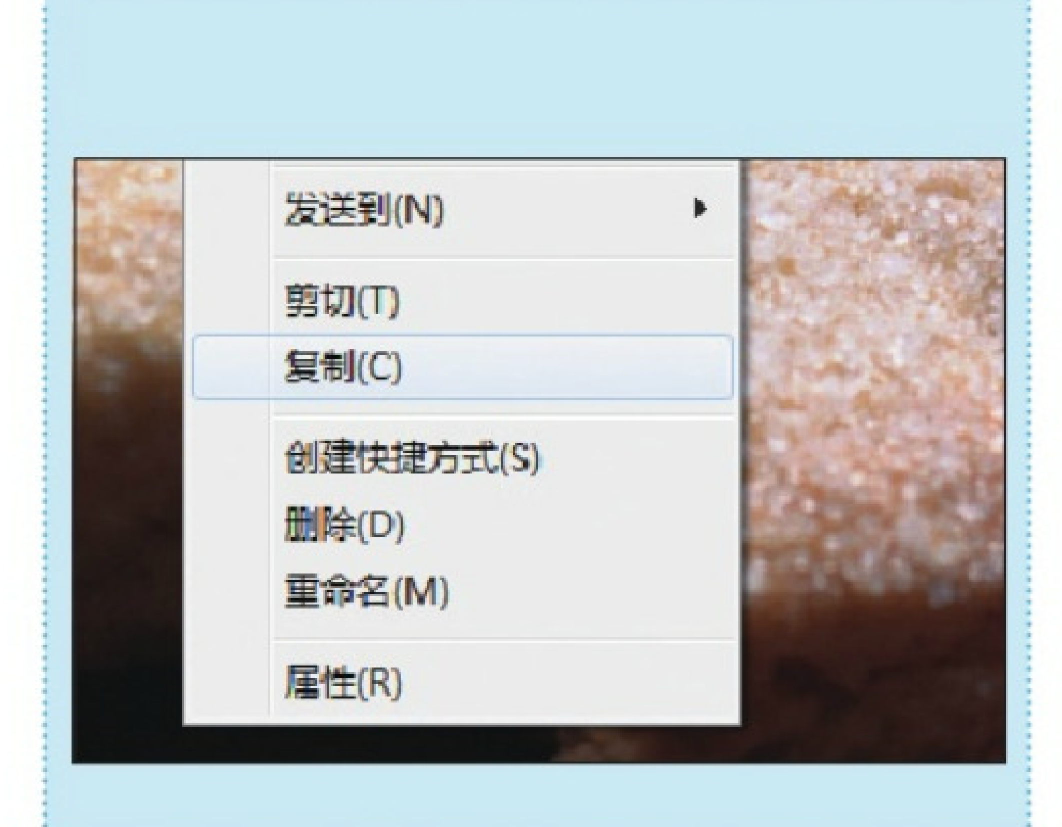
□大小：573kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://code52.org/carnac/



“Carnac”是一款富有创意的实用小工具，它仅能实现一个功能——在屏幕上实时显示键盘操作。仔细想想，什么情况下我们会用到它呢？

在演示软件、录制屏幕以及电脑教学等场合，只要运行“Carnac”并将它常驻后台，此时用户在键盘上的所有按键操作，都会在屏幕上以左图所示的形式显示出来，能够识别各种组合键并支持多显示器。此外该软件还可以自定义显示文字的位置、字体大小、颜色和样式。整个屏显过程会在几秒钟后自动消失，不会影响鼠标操作。



复制与粘贴增强工具——MapleClip

□**大小：**223kB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.appinn.com/mapleclip/

复制与粘贴是日常操作电脑时经常使用的功能，虽然可以使用快捷键提高效率，但如果要在不同窗口之间进行大量零散内容的编辑，就会特别麻烦。“MapleClip”是一款小巧的剪贴板增强工具，利用它可以在多处进行复制操作，最后在一个地方一次性粘贴。操作时，使用“Win＋C”按顺序进行复制，使用“Win＋V”按顺序进行粘贴，或使用“Win＋Z”将所有复制的内容全部粘贴过来。MapleClip还提供了几个额外功能，例如“Win＋X”是将剪贴板中的内容倒序排列；“Win＋B”可获取当前文件/文件夹的路径；“Win＋数字键”可粘贴对应序号的文本。

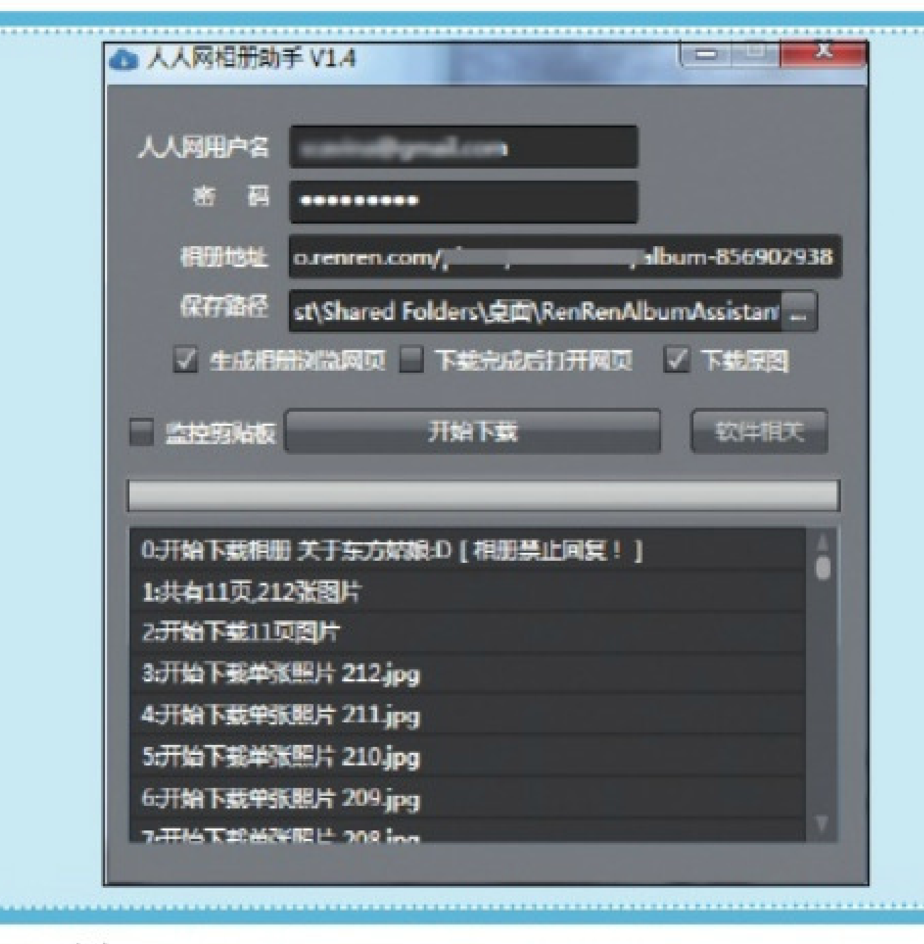
批量下载人人网照片——人人网相册助手

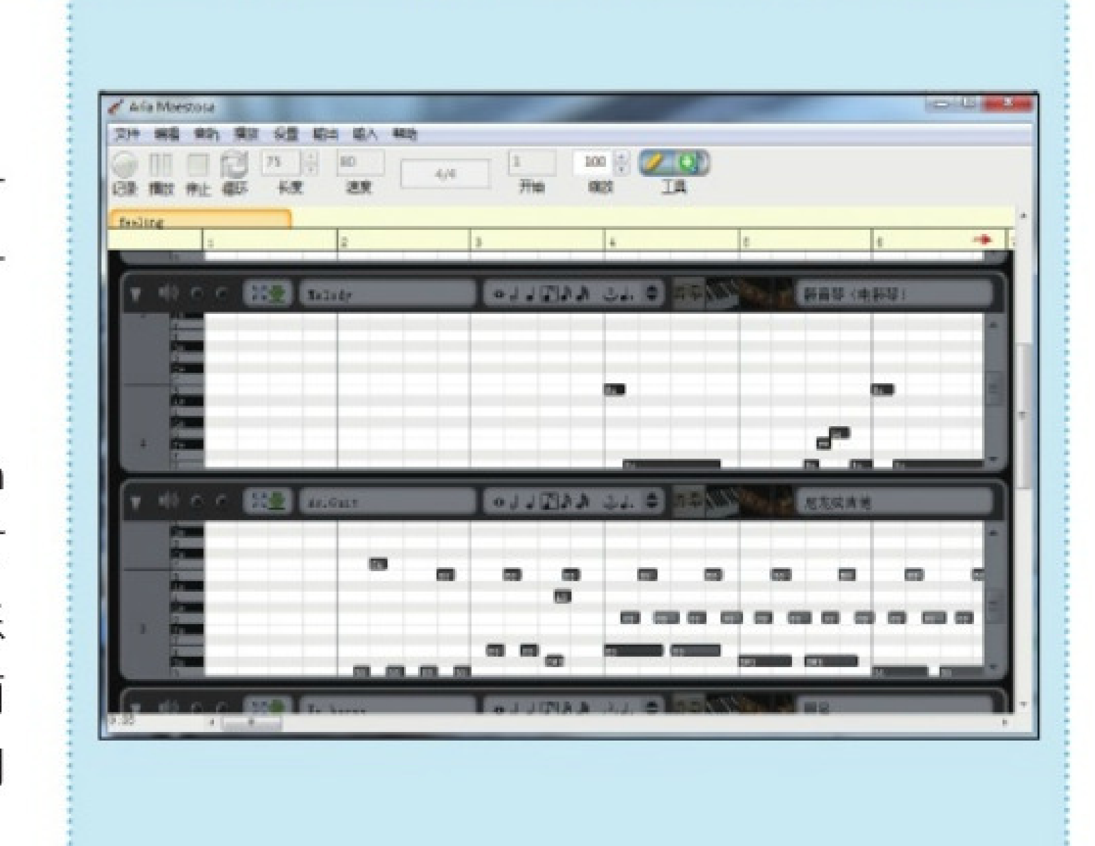
□**大小：**522kB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://openszone.com/renrenalbumassistant/

“人人网”是国内最早的校园社交网络平台之一，它模仿Facebook起家，深深影响了一大批80后大学生。如果你已经到了爱怀旧的年龄，就可以使用这款“人人网相册助手”下载自己和好友往昔的照片，享受那段难忘的时光。

下载相册时，首先打开浏览器复制好友相册的网络地址备用，之后运行“人人网相册助手”输入账户信息并指定好保存路径，最后点击“开始下载”便大功告成了。如果有大量下载需要，剪贴板监控功能可以在用户复制下相册地址之后，立即提醒用户下载，让你省时又省力。





为PDF文档添加书签——JPdfBookmarks

□**大小：**6.0MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://sourceforge.net/projects/jpdfbookmarks/

PDF文档经过几十年的发展早已成为众多行业的标准，它能够在任何平台上获得一致的观赏效果，并且还可以添加版权信息进行知识保护。

在浏览长篇PDF文档时，如果该文件没有提供目录或者书签，就会对阅读带来很多不便之处。“JPdfBookmarks”是一款基于Java的PDF辅助工具，可针对PDF文档制作多级书签并提供编辑功能。使用时将文档移动到任何位置，然后点击左侧的书签图标就可以自动添加书签。全部添加完毕后别忘了进行保存，之后在其他阅读器上继续浏览文件时，就可以看到用该软件制作好的书签内容了。

迷你MIDI编辑器——Aria Maestosa

□**大小：**2.2MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.fodian.net/tools/index.htm

“Aria Maestosa”是一款开源且免费的MIDI编辑器，支持合成、编辑与播放MIDI文件，如果你还拥有MIDI输入设备（比如MIDI吉他、MIDI键盘等），也可以直接通过该软件记录下演奏过程。Aria Maestosa支持多音轨编辑，每个音轨可以单独静音或者设置为独占模式。软件可以模拟包括钢琴、风琴、吉他、贝司、弦乐、合唱、钢管乐器、吹管乐器、民族乐器以及打击乐在内的近百种声音！由于笔者对音乐编曲方面的知识不是很了解，所以就不在这里班门弄斧，推荐给喜欢玩音乐的朋友。P



你相信吗？移动软件商店中，充斥着毫无用处的软件。比如一款名叫“Pure Ad”的家伙，它唯一的功能就是重复不停地显示广告，其开发者也自嘲地说：“谁会需要呢？”。还有一款能够探测辐射的应用——“Geiger Bot”，据说用它测试一碗泡面的辐射量比一部手机还要高……

另外还要提醒大家，iOS 6.1.X版本的通讯录有个小Bug：给联系人添加头像时，直接粘贴图片必会闪退。解决方法是升级到最新的iOS系统，或者在Cydia中搜索“Contact Fix for 6.1.x”插件，安装后即可解决。

■辽宁 马卡

智能拍照——Blux Camera

□大小：11.2MB □下载：http://126.am/BluxCam

无论第三方拍照软件的功能或滤镜效果有多炫，原生相机在日常应用中的地位都很难取代，其原因正是由于它的操作方式最为简单，你不用思考“该选什么效果”之类的问题，只需单纯拍照。

“Blux Camera”这款软件很聪明地将原生相机的简约设计与众多流行的高级功能融入到一起，界面上除了快门、色温、数码变焦功能以外，其他设置全部隐藏了起来，需要时从屏幕左侧或右侧向中心划动即可。此外软件独特的“智能拍照”功能还可以自动分析取景画面，为用户推荐合适的场景模式和滤镜效果。

点评：开发者的设计理念很超前，在分析场景的过程中，软件还会报告当前的地理位置和天气情况，实用又有趣。



拍照界面极为简约

音乐相册——iMV



使用简单，配乐动听



□大小：27.7MB □下载：http://126.am/imvios

不得不说，开发者为这款软件抢占了一个非常棒的名字，很多人乍一看就以为是苹果出品。当然iMV的功能与苹果相比也毫不逊色，用它快速生成的音乐相册绝对会让你爱不释手。创作者可使用音乐库中的歌曲作为背景，然后再从相册中挑选出喜爱的照片。制作时，需要仔细考虑哪些照片和哪种类型的歌曲放在一起会更加搭配。最后，选择一种喜欢的样式再加入开场标题、结尾语和日期，一部个人音乐相册就制作完成了！

点评：iMV在保存为高清格式时会提示解锁付费，除非需要在大屏幕上展示，否则选择普通格式即可。

最潮自拍社区——美拍



□大小：14.1MB □下载：http://126.am/meipai

移动平台上的自拍软件近年来层出不穷，比如上架不久就取得了优异成绩的“美颜相机”。不过最近美图秀秀团队又推出了一款自拍新品——“美拍”，让不少人开始疑惑，“美拍”与“美颜”的区别在哪里呢？

“美拍”最大的不同之处莫过于将美图当家的自拍功能与社区结合在一起，既有基于图片处理的多个滤镜特效，又能随时随地欣赏身边帅哥美女的自拍。社交功能的设计思路与微博相似，然而不再是一条条乏味的文字，而是一张张附近的美照。如果你对“附近的人”感兴趣，还可以关注他并获得好友的自拍动态，通过丰富的照片内容结识更多自拍爱好者。

点评：拍照软件与社交网络相结合的模式让人眼前一亮，虽然在创意方面并没有太大的突破，但笔者相信还是有不少用户会相当期待。



支持通过微博和手机通讯录添加好友

极致简约——欧朋浏览器V14

□**大小：** 11.9MB □**下载：** http://126.am/oupeng

新一代欧朋浏览器全新设计了用户界面，并延续欧朋一直以来的简约风格。主界面采用三屏设计，轻轻滑动即可在历史、快速拨号、探索频道之间进行切换。地址栏与搜索框工具进行了合并，在地址栏输入网页地址或搜索关键词便可访问网页或进行搜索，还给用户更多的屏幕空间。快速拨号和书签收藏功能也进行了整合，让用户在首页上就能把喜欢的网站收藏到一起。只需动动大拇指，就可以将常用的网站按照自己的习惯进行分类，建立快捷拨号文件夹。此外，全新推出的“发现”频道可以帮助用户更聪明地发现他们需要的和感兴趣的内容。

新版欧朋浏览器独创的“越野模式”能够带给用户持续稳定的网络体验。在拥挤的网络环境下，越野模式将全力压缩网页，最高可为用户节省高达90%以上的流量，迅速完成网页加载任务。

点评： 欧朋浏览器在细节方面也比较出色，比如用户不小心关掉了某个网页，只要在主界面向右轻轻一划，就能立刻恢复之前阅读的网页。



“发现”频道和Windows Phone的动态磁贴理念很相似

复制查词——有道词典V3.6

□**大小：** 13.0MB □**下载：** http://126.am/youdaocd

随着智能手机的普及和移动设备阅读体验的优化，越来越多的网民选择手机作为阅读平台。在浏览外文报刊杂志、电子邮件、海淘网站时，不可避免地会遇到一些不理解的英语单词。以前，用户需要复制单词、打开查词软件、粘贴到查词框才能得到单词释义，不同应用的切换给用户带来不少麻烦；现在，新版有道词典的复制查词功能，实现了在手机上跨应用屏幕取词，非常适合需要阅读外文内容的用户。

复制查词功能的使用方法十分简单，首先需要在软件的“选项”中开启这一功能（或在手机上方的通知栏中开启或暂停），之后无论在哪个应用中，用户只需选中要翻译的单词再按“复制”，此时就会自动弹出有道词典悬浮框给出翻译结果，非常方便。

点评： 新版有道词典与3月上为大家推荐的取词翻译应用“Copy And Translate”有异曲同工之妙，推荐用户安装国产软件使用。

屏幕取词+翻译“一条龙”服务

清新记事本——GNotes

□**大小：** 2.2MB □**下载：** http://126.am/gnotes

Android平台的记事本应用一向不如iOS系统丰富，不过“GNotes”仍然是一款值得推荐的优秀作品，它的用户界面简洁漂亮，让人看了就有书写的冲动。添加笔记时，首先在主界面的右上方点击“+”，此时软件会打开笔记录入页面，用户可选择使用文字、照片、涂鸦、录音或附件等形式记录笔记。

GNotes同样拥有完善的同步功能，可以把文字、图片、视频、手写笔迹等同步到Gmail、163、126邮箱的记事本中，而且支持随时从备份恢复。此外还可以针对每个笔记设置定时提醒，或分享到其他应用。

点评： 这是一款既好看又好用的记事本工具，Gmail同步功能是它最重要的功能之一，推荐给那些每天都离不开Google的朋友们。



笔记分类清晰，文字内容醒目

又到了春暖花开的季节，大家都开始走向户外，无论骑行还是散步，抑或长途旅行，都少不了数码产品的陪伴，永不停歇的电源、方便的拍摄、以及随身的音乐，都是户外活动时最关注的吧、





■北京 墨汁做寿

透明太阳能电池

智能手机和平板设备的配置越来越强大，但是电池续航能力却一直没有技术性的突破，虽然国外大神们早已提出过生物电池、核能电池等概念，可毕竟离生活太过遥远。而日前美国Ubiquitious Energy公司推出的一款透明太阳能电池产品，却很有可能会进行量产，为我们提供几乎无限的续航时间。与传统太阳能电池不同，这种透明太阳能电池主要依靠紫外线、红外线等不可见光发电，所以电池主体能够做成透明形态。把这款电池贴在平板电脑或者手机屏幕上，就可以实现一边使用一边充电。

目前透明太阳能电池的原型产品已经实现了2%的光电转换效率和70%的透明度，研究人员正努力提高这两项参数，争取尽快将这款产品推向市场。

液态镜头相机

Flexer Liquid Lens Camera是由设计师MinSoon Kim设计的一款面向第三世界国家的数码相机产品。这款相机外形简洁、操作简单，而其独特的液态镜头能够通过改变形状，实现广角、微距等不同的拍照模式，虽然液态镜头的光学特性可能会差一些，但它却能降低镜头的采购成本。此外这款相机还内置一个机械滚轮，只需滚动几次就能给相机充电，对于电力相对匮乏的第三世界，这样设计还是非常应景的。







磁悬浮鼠标

这款磁悬浮鼠标通过磁性作用将鼠标与底座分离，以此减少罹患鼠标手的可能性。理想虽然美好，但实际生活中有谁能够接受这种漂浮的使用感觉呢，而且鼠标的滑动区域也会受到底座的限制，实用性还是值得商榷。







可穿戴式概念摄像机

Lobster-X是专为运动爱好者设计的mini摄像机，通过内置的绑带，以及独特可弯曲的机身设计，它可以不借助任何外部工具佩戴在运动者的任何身体部位。此外，Lobster-X的绑带还具有充电器和数据传输的作用，极大减轻了户外极限运动者的额外负担。

iriver耳塞式播放器

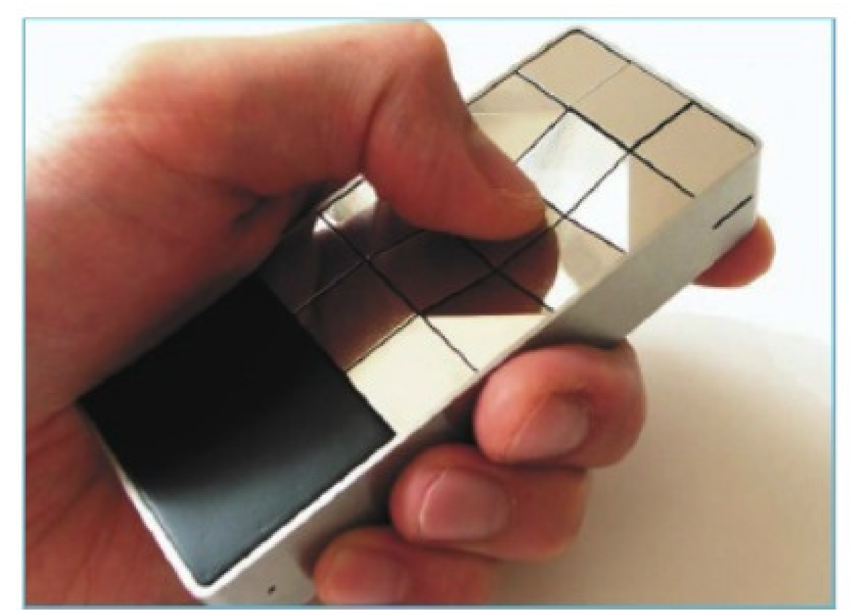
集成了播放器功能的头戴式耳机现在并不鲜见，但是著名的播放器厂商iriver却希望能将它们做得更小，于是就出现这款耳塞式播放器的概念设计。这款播放器与常见的耳塞一般大小，通过触摸左右耳塞实现音量调节、换曲等功能。虽然它的设计很新颖，但电池续航或许是一个较难解决的问题，将它和前面介绍的透明太阳能电池结合应该是个不错的主意。





触觉式盲人手机

这款由peter lau设计的盲人手机打破了传统同类产品的设计，它共配备了14种功能按钮和一个无功能按钮，虽然按钮繁多，但通过独特的人体工程学设计却能让盲人使用者很容易地定位各个按钮。而接听与挂断电话则是由背面的滚轮进行控制。目前peter lau正在互联网上为该项目募集资金







手摇式移动电源

高性能智能手机的普及和追求轻薄的内置电池设计，让使用者不随身带上一块大容量的移动电源都不好意思出门，但电源容量再大也有用完的时候，那么此时你就需要这款可手摇充电的移动电源了。这款产品在传统移动电源的基础上额外增加一个手摇充电装置，通过机械能为手机和电源自身充电，摇上1分钟可以获得30秒的应急电源，虽然效率不是很高，但在突发情况下这一点点能量就足够了。



头牌新闻

两大IT展会在欧洲相继举行

■本刊记者 魔之左手

MWC（移动世界大会）与CeBIT（信息及通信技术博览会）两大欧洲IT数码展会，2月底和3月初分别于西班牙巴塞罗那和德国汉诺威相继举行，Intel、AMD、华为、联想、华硕、诺基亚等众多厂商参会，并推出和展示了大量新产品和新设备。

Intel展出了最新的英特尔产品和技术，包括智能手机和平板电脑、触控、手势和语音等新的互动技术，例如采用英特尔新凌动处理器Z2580的联想IdeaPhone K900。AMD展示了TurboDock技术，可降低混合PC在平板电脑模式下的功耗，从而提高待机时间。这一技术有望在今年推出的超低功耗移动处理器“Temash”上实现，将用于Windows 8平板电脑以及混合PC。



华为Ascend P2和联想IdeaPhone K900

华为终端推出全新品牌理念“Make it Possible”（以行践言），发布了“全球最快”的智能手机Ascend P2，展出了全系列LTE Cat4数据终端，以及全新的多屏互动方案（AirSharing）。诺基亚则推出了4款手机产品，分别为WP8系统的诺基亚720、诺基亚520，以及高性价比功能手机诺基亚105、诺基亚301。

硬件店

AMD显卡大幅调价，未来半年产品线稳定

近日AMD联合显卡厂商召开媒体沟通会，宣布对主流显卡全系列进行大幅调价，并确认未来半年（到第三季度），AMD产品线将非常稳定，国内不会推出新型号芯片。在新的价格定位中，Radeon HD 7750/7770的价格区间为799到899元，HD 7850 1GB显卡则会填补千元产品线，Radeon HD 7870 2GB产品则定于1500元价位。在新的市场规划中，高性能产品线将全部实现256bit显存，整体产品线的性价比也有明显提升。


讯景大中华区管理销售总监陈国豪，AMD大中华区渠道销售副总裁郭恒，以及华硕电脑中国业务部产品总监许明廉（由左至右）出席媒体沟通会

AMD同时承诺，与海外“Never Settle Reloaded（永不妥协）”类似的游戏捆绑方案，也将在国内推出。另外近期华硕高性能旗舰ARES Ⅱ战神、讯景玩家显卡魔族系列等产品也将进一步丰富AMD显卡的产品线和定位。

尼康推出新型高性能轻便型数码相机

3月5日尼康公司推出首款DX格式轻便型数码相机COOLPIX A以及多款COOLPIX系列新品。COOLPIX A是尼康第一款配备1616万像素DX格式CMOS图像传感器的COOLPIX轻便型数码相机，它配备为其专门设计的全新广角18.5mm、f/2.8尼克尔定焦镜头，既具有轻巧便携的特性，又具有可和数码单反相机媲美的渲染表现能力。



COOLPIX P330是COOLPIX P310的后续机型，配备拥有f/1.8最大光圈和1219万像素的1/1.7英寸CMOS图像传感器。除4种曝光模式及支持拍摄RAW（NRW）影像外，它还具有防抖功能，支持简易全景拍摄，并可通过GPS功能在影像上记录拍摄地点的信息。COOLPIX L320相机是一款长焦相机，搭载1614万图像传感器，配备26倍光学变焦（22.5mm～585mm）尼克尔镜头。COOLPIX S3500/S4400则提供了2005万像素拍摄能力，拥有防抖能力和多种新的照片编辑功能以及多彩机身，其变焦倍数分别为7倍和6倍，此外S4400还支持屏幕触控。

AOC吉祥系列即将上市

近期AOC推出高端国风产品“吉祥”系列，它也是2013年AOC旗下高端子品牌卢瓦尔中的首个系列产品。“吉祥”系列显示器背后的浮雕设计不仅富有中国印章的古典韵味，更藏有一个“吉”字，美观大方的同时，也蕴含了AOC的美好祝愿。



“吉祥”系列液晶显示器尺寸涵盖21.5英寸至27英寸，全线采用AH-IPS广视角技术。接口方面采用VGA+DIV及VGA+HDMI（MHL）两

头牌新闻

诺顿发布360全能特警多平台安全软件

■本刊记者 世界

2013年3月1日，全球网络安全领跑者诺顿公司在北京举办了主题为“终极防护，一应俱全”的新产品发布会，正式发布全新“诺顿360全能特警多平台版”以及“诺顿手机安全软件”。



赛门铁克诺顿高级总监及北亚区业务负责人Heidi Badgery与诺顿网络安全顾问Marian Merritt出席本次发布会

根据2012年诺顿网络安全报告，在过去一年，国内估计有超过2.57亿人成为网络犯罪的受害者，所蒙受的直接经济损失达2890亿元人民币，网络安全形势十分严峻。赛门铁克诺顿亚太区战略与业务发展高级总监及北亚区业务负责人Heidi Badgery表示：“诺顿360全能特警多平台版是诺顿在中国市场推出的全新产品，是真正的一站式安全解决方案，能满足用户所有安全方面的需求，全面保护Windows、Mac、iOS以及Android平台的设备，涵盖目前消费者数字生活的方方面面。而最新的诺顿手机安全软件，可以有效保护智能手机（Android及iOS平台）和平板电脑。全新设计的用户界面将提供更好的用户体验，在保护私人资料、备份及还原联系人、远程定位遗失设备方面更有独特优势。”

种接口配置，分别满足不同消费者的需求。它们还内置Clear Vision技术，可让模糊的低分辨率图像与文字变得更加锐利清晰，非常适合旧照片、低分辨率扫描文件的浏览、分享等。“吉祥”系列内置Screen+软件将屏幕分成多个独立显示区域，可分别显示不同内容；i-menu软件可让用户通过鼠标来控制OSD菜单的各种参数；显示器热键可实现4:3和16:9的快速切换；动态色彩增强（DCB）功能有5种色彩增强模式，用户还可选择屏幕中的任何区域作为高亮显示区。

轻薄牢固，东芝超极本新品上市



东芝Z830超极本的升级版产品Z930系列和Z830-T11近日上市。Z930-K01S采用第三代智能英特尔酷睿i7-3687U处理器，搭载4GB（板载）+2GB的DDR3 1600MHz内存及256GB固态硬盘，采用悬浮式背光键盘。其最薄处仅0.83cm，重量仅1.12kg，但接口齐全，拥有标准尺寸的RJ45有线网络接口与VGA接口，同时配备1个USB 3.0接口，2个USB 2.0接口以及HDMI接口和多媒体功能卡槽。Z830-T11S采用第三代智能英特尔酷睿i5-3337U处理器，搭载2GB（板载）+2GB的DDR3 1600MHz内存及128GB固态硬盘。

两款产品均采用三防设计，机身可承受100Kg的重压、从76.2cm（30英寸）高度跌落同样能正常运行，键盘则能经受30ml液体的泼溅测试。

索尼三防旗舰手机Xperia Z L36h上市

时尚纤薄的索尼三防旗舰Xperia Z L36h于近日正式在中国大陆地区上市，拥有5英寸显示屏、Sony Mobile BRAVIAEngine 2图像处理引擎，纤薄机身只有7.9mm。它配备IP55/IP57级别的防尘、抗水袭功能，在关闭所有端口及机盖情况下，手机不仅可防尘，并可在最深1米的净水内放置最长30分钟。





Xperia Z L36h支持每秒10帧无限张数连拍，1300万像素摄像头搭载Exmor RS积层型影像传感器，拥有33种场景适应系统和HDR摄录功能。Xperia Z L36h的上市价为4999元，随机附赠13.5mm驱动单元Sony MH-EX300AP入耳式耳机。

软件圈

多家合作伙伴入驻有道云笔记开放平台

近日，腾讯微博、Discuz!、百度分享以及ShareSDK与有道云笔记达成合作，入驻有道云笔记开放平台，将云存储技术运用到自己产品当中。腾讯微博接入有道云笔记开放接口后，用户可将微博内容一键分享到有道云笔记中，在电脑、手机等多个设备上随时随地查看，这也是腾讯微博首次将微博分享功能开放给第三方合作伙伴。

欧朋发布全球首款HTML5游戏引擎

2013年2月26日，手机浏览器厂商Opera欧朋在世界移动通信大会上，正式发布全球首款基于硬件渲染的HTML5游戏处理引擎——欧朋Sphinx。该款引擎的诞生将大幅提升HTML5游戏性能及表现力，为HTML5游戏带来原生游戏的性能水准，有助于全球的游戏开发者共同推进HTML5游戏行业的发展。

晶合快评

迂回作战？AMD的游戏主机逆袭战

■晶合实验室 魔之左手

索尼所谓的PlayStation4（PS4）发布会尽管只发布了纸面信息，让玩家感到有些不够尽兴，但却让AMD非常兴奋，因为到此为止，AMD终于完成了在下一代游戏主机上的全面制霸。在这一基础上，游戏开发者可以更容易地将PS4和XBOX720甚至Wii U游戏移植到PC上，而这些移植游戏的图形技术无疑更加适合AMD Radeon显卡，还非常有可能更符合APU这种CPU与GPU高度融合的平台架构。在目前全平台游戏越来越成为游戏公司开发方针的今天，AMD的这种优势将使其成为非常受关注的PC游戏平台选择。

PS4就是基于半定制的AMD APU设计。PS4平台基于2013年的新一代APU，包括“捷豹”低功耗CPU内核和新一代AMD Radeon内置独显，可提供近每秒2万亿次的计算性能。XBOX720虽然仍未明确说明AMD解决方案将是融合式的APU，但网上曝出的开发平台上显然只有一个高发热部件，应该已经说明了微软的选择。其实配合即将推出的Windows版本Kinect和Windows 8内置的XLive服务，新一代PC，特别是APU平台PC与XBOX的互动技术已经呼之欲出。

据称在3月底举行的游戏开发者大会（GDC）上，AMD将作为三大新主机最大的硬件支持商，为玩家带来更多令人兴奋的东西。很遗憾，由于截稿时间的限制，我们在此仍无法得知细节，不过相信厂商们会公布XBOX720的配置细节，以及PC与三大主机游戏在开发上的互动。

AMD全球副总裁、GPU业务总经理、AMD加拿大总经理Matt Skynner先生在讲解AMD显卡新技术和PS4



很可能是XBOX720的开发平台

在更深的层次上，AMD的APU融合平台从游戏主机的支持中受益更大，除了未来更受PC玩家的重视外，也证明了自己在PC之外的能力。在配合AMD逐渐熟练的低功耗设计后，不仅是游戏主机，高速增长并逐渐出现差异化的平板电脑、即将呈现爆发式增长的智能机顶盒、智能电视等智能家电等，所有重视图形性能的设备，都可能是APU争夺的空间。



很乖又很愤，很懒又很勤，
最喜欢樱桃的魔之左手

2013新一代APU登场

目前AMD推出的最新APU为“Richland”，虽然是基于旧核心，而非游戏主机选用的产品，但强大的内置独显配置、人脸识别、手势操控技术、快启技术（Start Now）、出色的功耗控制等新的特性，应该都将体现在为主机提供的APU版本中。

虽然PS4和XBOX720距离我们还比较遥远，但游戏厂商投向A系显卡阵营的步伐已非常明显，在年初的几款大作中，最新的《古墓丽影》游戏不仅成为支持AMD TRESSFX头发拟真技术的第一款游戏，还出现了之前各种游戏中很少见的，对N卡的支持度不佳的问题。被称为显卡杀手的《孤岛危机》系列最新一部，同样成为了A卡展示实力的利器。

曾经在游戏支持度方面领先的NVIDIA，在近期却不得不处于守势，GeForce TITAN虽然性能出色，但也只能被称为单芯片性能之王，不仅未能让人信服地拿下性能王冠，在性价比方面也不见得比同门的GTX 690更高，除了能组成性能、价格、功耗都无可匹敌的4路SLI之外，实在找不到正确的定位。面向未来可能的支持危机，更是只能宣称NVIDIA物理引擎技术PhysX与物理效果开发包（SDK）APEX支持索尼PS4，此外没有任何办法。 在正冉冉升起的竞技游戏新星《坦克世界》的更新中，出现了建议NVIDIA用户使用旧版本驱动的说明，更是让人对其一向自豪的驱动开发都不禁产生了怀疑。

尽管AMD在2013年开了一个好头，但是否能就此完全翻身却难以断言。由于产能限制和对手强大的开发及市场能力，仅在本世纪的前10年中，AMD就曾经在K7、K8两代CPU、64位系统的引入、DX10的架构方向、显示单元融合等多次机遇中，未能掌握住机会，让对手翻盘甚至占据了先机。希望在这一次从游戏主机战场开始的迂回作战中，AMD能真正掌握自己的命运。P

漫画作者：suns



超级爆料：《神武》新手飞速升级攻略

快乐免费回合制网游——《神武》的人气越来越高了，越来越多的新手们踏上了《神武》之旅，小编就在这里将一些飞速升级的秘籍悄悄地透露一些吧！

刚刚降临《神武》的新手村——青河镇，就遇到了这位漂亮可爱的女生青灵，青灵会告诉你，怎么战斗，怎么用法术，怎么组队，怎么给予等一系列游戏操作，这对于新手来说特别的贴心，在你初次作战的时候，她还会陪在你身边哦。在接下来的新手任务中，只要跟着任务走，新手们能很快上手游戏，很快地清楚 每个NPC的具体功能等。

剧情、支线任务一起来，升级巨轻松

在大家开始做新手任务的时候，还可以领取剧情以及支线任务，《神武》从第五级开始就领取剧情任务，剧情任务会一直跟着你的等级走，慢慢诉说三界中的传奇；支线任务则是发生在身边有趣的事儿。剧情、支线任务双管齐下，大家不必再为了升级经验而烦恼！任务繁琐吗？一点也不，你可以同步进行剧情和支线任务。 因为支线任务的大量经验，你可以很快的升级到10级，达到拜师的条件。

快速升级方法一：任务（无等级限制）

如果你不喜欢打怪，想四处走走的话，《神武》的任务系统最适合你了。从进入游戏到10级可以拜师，再到15级可以接师门任务，在这十五级的时间里，你只需要跟着任务走，就能轻松搞定升级所需要的经验。

快速升级方法二：封妖

封妖的确是前期练级的好方法，不仅怪多，而且十分快，只需要一个40级以上的队长。可以在长安城外等人就行，也可以学我，一看到队伍就Alt+T，哈哈，很实用哦！

40级以前封妖主要地点
青河镇外 10级妖怪
长安城外 20级妖怪
大唐国境 30级妖怪
乌 斯 藏 40级妖怪

快速升级方法三：跨服副本

《神武》很贴心的推出了跨服副本，哪怕你是0级，也一样可以参与副本的体验！各区的大号们经常来这里带小号赚取善恶值，你只要点击防御，就可以优哉游哉地看着那些职业车夫开车带你升级了！

快速升级方法四：捉鬼

领取捉鬼任务的NPC钟馗就在领双人的附近（即皇宫门口），给抓鬼带来十分方便！大量的捉鬼队伍在这里组队，跟封妖一样，Alt+T，随便加入！如果你在新区，大号没有那么多的话，《神武》很贴心的为你准备了跨服烧三捉鬼服务！打破服务器的界限，跟其他区的玩家们一起互动吧！

一点点写给新人快升级的心得，希望大家能在《神武》的世界里找到属于你的简单快乐！













2013 ChinaJoy Cosplay 嘉年华全国大赛即将全面开幕

2013 ChinaJoy Cosplay嘉年华全国大赛即将荣耀归来，开启崭新序幕。经过了数月紧张的筹备阶段，ChinaJoy组委会已经确定2013年将在全国范围开设11个赛区，覆盖20多个城市，赛事规模相比去年更为宏大。目前全国大部分赛区报名工作已经启动，相信去年经历了十周年庆典的全国大赛给所有人留下了极其深刻的印象，那让我们一起来期待2013年ChinaJoy Cosplay嘉年华全国大赛又将造就怎样的神话。想在第一时间掌握大赛动向？想随时了解全国各赛区的即时资讯？请随时关注官方微博与官方微信所发布的讯息，更多详情敬请登录ChinaJoy官方网站：www.chinajoy.net

2013 ChinaJoy Cosplay嘉年华全国赛区及报名联系方式如下：

北京赛区

承办方：北京德智信文化传播有限公司

报名群：166825323

【预选赛】

时间：4月30日-5月1日

地点：北京国家会议中心

【晋级赛】

时间：6月10日

地点：海淀剧院（待定）

东北赛区

承办方：中国·长春国际动漫艺术博览会组委会

报名群：228737569

【预选赛】

（长春）

时间：6月10日-12日



■波利花菜园《少年jump大乱斗》



■风林火山《太鼓达人》

地点：长春国际会展中心

（沈阳）

时间：5月25日-26日

地点：辽宁省全民健身活动中心

（大连）

时间：5月17日-19日

地点：大连星海国际会展中心一期

（哈尔滨）

时间：4月29日-5月1日

地点：待定

【晋级赛】

时间：6月13日-16日

地点：长春国际会展中心

华东赛区

承办方：南京辰儿广告有限公司

江苏报名群：139312303

安徽报名群：202334504

【预选赛】

（苏州）

时间：4月14日

地点：苏州市体育中心体育馆

（合肥）

时间：4月20日-21日

地点：安徽金种子体育馆

（南京）

时间：3月-4月

地点：待定

【晋级赛】

时间：4月28日-5月1日

地点：南京新庄国际展览中心

陕西赛区

承办方：西安莫翰霖演出文化有限公司

报名QQ：983323315、2690758985

【预选赛】



■暗荣骑士团《剑侠情缘三 狼烟一安史之乱》



■特效造型工作室《欧美英雄联盟》

（西安）

时间：4月30日-5月1日

地点：西安建筑科技大学本部文体馆

（汉中）

时间：5月19日

地点：陕西理工学院体育馆

【晋级赛】

时间：6月10日地点：五四剧院 备选西安建筑科技大学本部文体馆

华中赛区

承办方：武汉众行天下文化传播有限公司

【预选赛】

（武汉）

时间：4月19日-4月21日

地点：武汉欢乐谷

（郑州）

时间：4月29日-30日

地点：郑州大学体育学院综合厅


■剧团 阿修蓝

（宜昌）
时间：4月30日-5月1日
地点：宜昌市图书馆
【晋级赛】
时间：6月10日-12日
地点：武汉欢乐谷

山东赛区
承办方：山东世博文化传播有限公司
时间：4月29日-5月1日
地点：山东省科技馆

上海赛区
承办方：上海汉琅文化传播有限公司
报名QQ:82797650
【预选赛】
时间：3月6日-4月30日
地点：上海复旦大学香辉堂 备选上海华东师范大学、上海交大
【晋级赛】
时间：4月29日-5月1日
地点：上海华侨城欢乐谷

西南赛区
承办方：成都奥克帝文营销策划有限责任公司
报名群：88030291
【预选赛】
（成都）
时间：5月
地点：成都市华侨城欢乐谷动漫广场
（贵阳）
时间：6月1日-2日
地点：贵阳市亨特城市广场
（昆明）
时间：6月1日-2日
地点：云南省科学技术馆
【晋级赛】
时间：6月11日-12日
地点：成都市华侨城欢乐谷动漫广场

重庆赛区
承办方：重庆旭荣文化传播有限公司
时间：4月29日-5月1日
地点：重庆市南岸区南坪万达广场

华南赛区
承办方：南宁市飞翔梦工场文化交流有限公司
报名群：143349821
【预选赛】
（南宁）
时间：4月19日-4月20日
地点：南宁国际会展中心
（海口）
时间：6月1日-2日
地点：海口国际会展中心
（广州）
时间：4月30日-5月1日
地点：中洲国际商务展示中心
【晋级赛】
时间：6月10日-12日
地点：深圳欢乐谷（待定）

湖南赛区
承办方：湖南省长沙市岳麓区湘漫文化传播有限公司
报名群：67250147
时间：端午节期间
地点：湖南省国际会展中心

ChinaJoy Cosplay嘉年华全国大赛是目前国内唯一的全国大型面向游戏动漫爱好者的顶级Cosplay赛事，自2004年至今已成功举办十届，大赛发展的目标是创建Cosplay文化品牌，建立Cosplay在中国认知度、美誉度；推动中国成为游戏强国、文化强国的建设；促进青少年与世界的交流；让全球热爱艺术的青少年尽情参与，开创中国文化产业新模式。

与历年赛事相比，ChinaJoy Cosplay嘉年华一直在不断刷新着新的纪录，2012年的比赛规模已经扩展到12个赛区21个城市，参与比赛的游戏动漫爱好者近2万人，最终由全国赛区选拔出来参与总决赛的选手预计超过千人，并在此其中角逐11项大奖的殊荣。总决赛共设团队奖、团队单项奖及个人奖、特别奖等若干奖项，总奖金超过人民币六万元，如此声势浩大的赛事已经成为迄今为止我国规模最大、参与人数最多、质量最好的游戏动漫角色扮演比赛，并受到国内外各界的强烈关注。

2013 ChinaJoy Cosplay嘉年华全国总决赛将于2013年7月25至28日在上海新国际博览中心举行，我们希望今年有更多带着梦想带着热血的孩子们来到上海为自己的神话所拼搏，与此同时我们也祝愿第十一届ChinaJoy的举办圆满成功！2013 ChinaJoy Cosplay嘉年华，无限精彩，敬请期待！

ChinaJoy Cosplay嘉年华腾讯微博主页：http://t.qq.com/chinajoycosplay

ChinaJoy Cosplay嘉年华新浪微博主页：http://weibo.com/chinajoycosplay

ChinaJoy Cosplay嘉年华人人网公共主页：http://page.renren.com/cjcosplay

更多ChinaJoy Cosplay嘉年华大赛动态，

敬请关注ChinaJoy官方网站：http://www.chinajoy.net P


■99度动漫社《哆啦A梦》


■南风社团《最终幻想零式·创世之光》


■Fire火炎焱《鹿鼎记OL》

头牌新闻

4大项目争霸，G联赛2012第二赛季线下总决赛圆满结束

■本刊记者 monitor


DOTA2项目iG战队获得总决赛冠军

2013年3月9日，由上海文广互动电视有限公司SiTV和游戏风云主办的中国电子竞技电视联赛2012第二赛季总决赛在上海梅赛德斯奔驰文化中心举行。本次比赛游戏风云共投入600多万元资金，奖金总额高达72万元人民币，得到了全球专业电子竞技设备制造商Tt esports等厂商的支持，吸引了全国70多家媒体与数万玩家的关注。为使决赛当天现场气氛更为活跃，主办方还特别邀请到著名歌手张震岳与热狗（MChotdog）来到现场为观众献唱，歌手通过“你点我唱”等环节与现场互动，让现场气氛更为热烈。

本次决赛期现场共决出《星际争霸2》《魔兽争霸3》《英雄联盟》和DOTA2等4个电竞项目的冠军。在“星际2”项目上，中国神族选手Jim以3：1力克XiGua夺冠。“魔兽3”项目Fly不在状态，以0：3的比分完败于韩国兽族选手DK.Lyn。《英雄联盟》项目中iG战队2：3惜败于劲敌WE战队。DOTA2项目则是首次亮相G联赛，最终由Zhou等选手领衔的iG战队以3：1的成绩击败LGD.int战队夺冠。

在本次比赛之前，游戏风云和完美世界就宣布展开深度战略合作，共同打造中国顶级的DOTA2赛事。游戏风云预计将分别于2013年4月和9月举办两届职业战队联赛，还将在今年的年中和年末举办两次世界锦标赛，此外，官方还将举办电竞史上最大规模的大学生联赛及城市巡回赛，全年总奖金将高达数百万元。

晶合热点

两会代表热议绿色游戏，统计年报在京在布

3月9日，中国青少年网络协会与中国信息化推进联盟、中国青年网共同开展的“中国绿色网络游戏产业发展与青少年健康成长两会代表委员座谈会”在京举行，会上发布了《中国游戏绿色度测评统计年报（2012）》。年报对2012年上市的423款网络游戏进行了绿色度测评。统计结果显示，目前中国的网络游戏市场以成人游戏为主，绿色游戏生存现状和发展前景步履维艰。会上，各界人士对年报内容进行了深度分析和探讨。与会玩家表示，当前热门网络游戏中，一些游戏看似清新卡通，却存在博彩、沉迷等问题，这些不良设置很可能对青少年成长造成负面影响，希望有关部门能尽快设立专门机构，制定相关产业标准和扶持政策，对绿色游戏产业进行重点扶持，对成人游戏产业进行必要限制，从而满足未成年人的游戏需求，促进产业健康发展。

盛大营收跌出国内前三，寻找手游代理突围



随着国内网游厂商先后公布2012年第4季度财务报告，网游产业新格局日渐明朗。其中腾讯与网易依然占据前两名，处于转型期的盛大净营收1.72亿美元，被搜狐畅游反超，被挤出国内三强。虽然总营收持续走低，但盛大在第4季度的手游代理业务数据却非常抢眼。由其代理的日本卡牌手游《扩散性百万亚瑟王》在韩国取得成功，月营收达到上百亿韩元，游戏的港台代理服务也于3月初开始运营，中国大陆地区的潜力不容小觑。未能搭上页游快车的盛大意欲依靠布局手游在2013年实现翻身。

史玉柱等力推屌丝网游被质疑炒作



3月初，著名导演冯小刚与网游巨头史玉柱的微博言论让“屌丝”一词再度成为网民关注的热点。善于营销的史玉柱借机宣布注册“屌丝”商标并于3月5日开通“屌丝Online”官网。与此同时另一家网游企业中青宝也借机注册“逆袭Online”商标，并抢夺“李毅大帝”为其网游代言。但实际上“逆袭Online”并不是一款新游戏，而只是中青宝旗下产品《兵王》换名之后的产品。面对网游巨头自称屌丝，许多网民纷纷质疑这又是一次事前策划的炒作。

《我叫MT》月入千万，手游市场半年再洗牌

在2月的中国区App市场游戏榜单上，由“魔兽”题材动画《我叫MT》改编的卡牌手游再次蝉联榜首位置。据某分析机构报告称其总收入已达887万元（不包括越狱版分成）。由《我叫MT》领衔，卡牌手游在2013年发展势头强劲，在2月的榜单上已有半数游戏被替换为卡牌类，去年火爆的塔防类与

头牌新闻

UC九游发布战略计划，构建分成平台促手游健康发展

■本刊记者 世界

2013年2月28日，UC优视在北京召开发布会，提出UC九游2013年度公司战略方向，并给《忘仙》《世界OL》等过去一年在UC九游平台上深受玩家喜爱的手机游戏颁发了2012年玩家最喜爱手机游戏奖。

UC优视首席运营官朱顺炎在战略发布会上指出，2012年UC九游平台取得了快速成长，承诺对合作伙伴分成1亿元的目标顺利完成，平台上月收入百万级的游戏已超过20款。公司今年的目标是对合作伙伴分成3亿元。根据中国互联网络信息中心（CNNIC）用户调研数据显示，UC目前稳居国内第二大手机游戏下载渠道之位，仅次于腾讯。此次战略布局在稳定自身市场地位的前提下积极吸引合作伙伴，进一步拓展开户入口，提升玩家的游戏体验，以应对腾讯的开放平台战略。



UC九游2012年移动游戏颁奖典礼现场

三消类游戏降温明显。对此《我叫MT》开发商乐动卓越CEO邢山虎表示，手机游戏生命周期短、类型替换快，国内用户也还没有形成积极的付费习惯，整个市场依然充满不确定因素。

iphone

country	revenue	app name
china	4280854	我叫MT
china	3210640	大掌门
china	3178534	雄霸天地
china	2733539	三国来了
china	2542191	神仙道
china	2415081	我叫MT（国际）
china	2270177	魔卡幻想
china	1702632	龙之力量
china	1685606	忘仙HD
china	1618182	Clash of Clans

英特尔极限大师赛德国圆满落幕



2013年3月5日至9日，英特尔极限大师赛（IEM）总决赛在德国汉诺威落幕。世界顶尖职业游戏选手在此决出《英雄联盟》和《星际争霸2》两个项目的冠军，比赛奖金达到25万美元。此次决赛的参赛战队来自荷兰、法国、俄罗斯和韩国等国家地区。比赛过程由ESL TV全程直播。此次比赛所有电脑均采用智能英特尔酷睿处理器，为现场游戏选手提供了稳定的游戏体验，确保了选手们发挥出自己的水平。

晶合新作

网游《无限世界》3月底封测



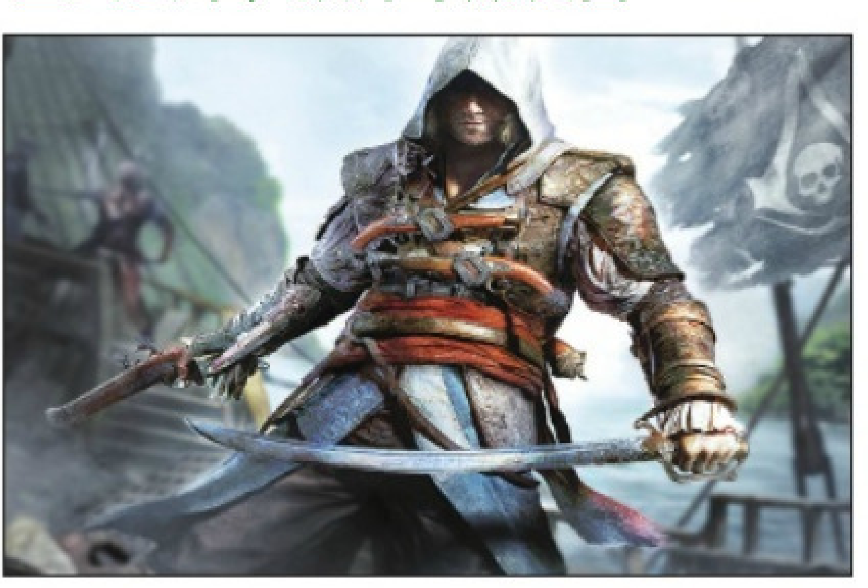
3月20日，由无限时空开发的原创3D网游《无限世界》进行了首次技术封测。《无限世界》立项之初就提出了“多元世界观”的游戏概念，游戏设计了数量众多的主世界和子世界，让玩家在不同的游戏世界中穿梭，扮演不同的角色，在一款游戏中体验不同游戏类型的乐趣。此外，游戏还有“无限载具”及“次级扮演模式”等特色系统推出，游戏“破壁计划”签约歌曲《莉莉安》MV也于封测之前正式公开。

《英雄连2》延期至6月发售



由于母公司破产等因素影响，原定于今年初发售的《英雄连2》决定延期发售。新东家世嘉在3月初公布了本作新的上市日期为6月25日，平台包括PC与Mac。为了不让玩家们等待太久，世嘉宣布将于今年春率先推出游戏的体验版供玩家试玩，体验版将支持多人联机对战，以便官方进一步调整游戏的平衡性。

《刺客信条4》正式公布，预计年底发售



2013年3月初，育碧正式公布了旗下经典品牌“刺客信条”系列第4部正统续作“黑旗”（Assassins Creed IV: Black Flag）的消息。新作的故事舞台设定在18世纪早期的“大航海时代”，主角将作为海盗驰骋在波涛汹涌的加勒比海之上，展开新的冒险旅程。该作依然由“刺客信条”老牌开发团队育碧蒙特利尔工作室领军，同时还得到了育碧在全球的多家工作室支持。游戏预计于2013年10月底日上市。

晶合快评

现在的网游大作是如何挑战玩家的

■晶合实验室 海参崴渔夫

自从开春以来，海淀的风沙迫使我增加了室内活动的时间，于是我自然而然地思考起一个严肃的命题：现在市面上的大部分网络游戏到底是哪里出了问题，以至于我玩上半个小时就烦躁不安？跟几年前的学生时代不同，我钱包里终于常驻了4位数的人民币可以自由支配，而我恰好也想用它们来给室内的我换点乐子。我满怀希望和憧憬地点开一款又一款网游大作的exe文件，却又在无数次的不耐烦和焦躁中退出游戏。“这节奏不对！”我对自己说，“可是，到底是哪里不对呢？”

在排除了是自己太没内涵太快餐的可能性之后，我尝试着去探索关于游戏节奏的秘密。我的思路是这样的，游戏是一种你来我往的乐趣，这个“你”可以是人也可以是AI，总而言之是得对玩家构成一定挑战的，因为没有挑战就不容易产生成就感。然后我开始留意现在的网游大作是如何挑战玩家的。

在当下的网游中，我来到了一个未知的大陆，耳畔除了“哼哼啊啊”和金属碰撞肉体的声音，还有系统的小喇叭刷屏。人群熙熙攘攘，却听（看）不到几句人话，这让我不由得想到了一句歌词“People talking without speaking”。我身上穿着一件灰不溜秋但还算完整的衣服，手上拿着一把外形朴素的刀，但我压根儿不打算去研究它，因为我知道在20分钟内我起码要换三四套装备，包里还会多了一大堆这样的垃圾。它们被设计出来的初衷就是只有几分钟寿命，然后被扔商店或其他什么眼不见心不烦的地方去——这就是它们的宿命，连道具设计师都懒得在上面花功夫。

我是如何出现在这个大陆上的，其实我都不是很关心，但距离我出现位置的不远处总有个啰里八嗦而又假装充满激情的家伙很关心，他会用奇怪的腔调（有时是一本正经的普通话，有时则是台湾国语范儿）念一个边框粗制滥造的对话框里的一长段文字，他和游戏设计师管这玩意儿叫“任务”——真是可笑之极，我都不想做评论了！

好在现在的网游设计师也知道，这种去哪个地方报个到跑个腿、砍多少怪、收集多少莫名其妙物品的“任务”，压根儿就串不起一个能让人记住的故事，于是索性破罐子破摔，把一大堆拗口的人名、地名直接标在右上角的小地图上（不要问我为什么不能是左上角），它们非常显眼，不需要你刻意去找，基本上就是转身→瞄准→按住W键这样的节奏，再丧气点的就直接劳您用鼠标点那个人名下划线，你控制的角色就自动跑过去了。总而言之，这样的过程你可要重复好长一段时间呢！

你会碰到一个又一个这样的看似有性格的家伙，他们有的看起来装备精良，威猛霸气，有的看上去衣着精致，疑似了不得的大人物，当然还有的间或正处于奄奄一息的状态，他们会在事前事后不停地撺掇你：“啊，你就是那个被主编选中的南京侠士！”“保卫大软洗手间的艰巨任务就交给你了！”“一定要找到鹰头马用过的洗脚盆，才能封印住那个欺骗了全世界的姓陈的野心家！”当然，把这群牛逼哄哄的家伙干翻在地的坏人（怪物），总是很难干翻你，你刚换了两套破烂，随手点了两下鼠标，坏人（怪物）要么横尸当场，要么惊呼一声“我识君真相乃青兕也”落荒而逃。这个时候你再看那群亢奋地继续给你下指标发任务的家伙，活像传销失败的邪教分子。



距离极真黑带永远差六段的海参崴渔夫

来这个大陆几十分钟后，一排栏位就已经放不下我新学会或者莫名其妙点出来的技能了，我得先整理那个塞满垃圾的背包，赶快把其他几个栏位调出来，好让这些花花绿绿的图标不至于藏在某个按钮里——我都快忘了我是个战士而不是法师或图标大师了。这个时候，我终于感到一丝挑战了，最后看着清爽整洁的技能栏和背包，我心中充满了成就感。当然，技能和天赋（别换马甲了）的百分比研究工作也可能会在以后给你成就感——如果还有以后的话。

杀足固定指标的敌人，上缴固定指标的物资——尽管它们会不停地从空气中刷出来，就跟你处理它们时的过程一样轻松，但你维持着这个世界的质量守恒，所以并不是无用功，而那些爱讲没人听的故事的人对你的表现很满意，这样几十分钟或几个小时之后，你就够级别去刷副本了，如你所见，这条通往副本的必然之路毫无荆棘，而副本里或副本之间的重复之路，我又有什么理由认为这些游戏做得比暴雪那帮人更用心呢？

当我回忆往事的时候，我会很惊讶地发现，在2005年，我的小战士曾在低级区域艾尔文森林挂过很多次，直到近30级才把肩甲和头盔凑齐；而在更早些时候，我一柄4～8伤害的木剑用了很长时间，一年后怀揣五项技能，手上拿着的凝霜还只有10～13伤害；至于2003年的《魔剑》，尽管被很多玩家无比怀念，但放到今天更可能的结果是把更多人吓死。我提到早年这些游戏，并不是要学儒生夸赞尧舜禹时代就是好，只是那时网游里的日常活动还能让我感到有点儿挑战。而在如今的网游大作里，一方面我的UI里被塞了这么多瞎咋呼的图标，另一方面我又被视为刚刚领到键鼠操作证的人，而系统为了奖励我所取得的“想点击东边就没有点到西边去”的了不得的成就，刷刷刷几天功夫就让我升了几十级还套了一身金光闪闪的壳儿。

天哪，居然有人把这种无脑堆砌数据的把戏叫作“爽快”？你们一定是变态！P

漫画作者：suns

电子游戏的技术不断发展，这个过程凝结着无数的智慧与汗水。新的硬件基础与创新的游戏设计“勾搭”到一块，才能突破瓶颈，展望第九艺术新天际。

电子游戏的瓶颈与新天际
——当那個波兰人勾搭上PS4

■策划 本刊记者组 执笔 海参崴渔夫



关于“电子游戏的瓶颈”这个话题，最初的讨论与设想发轫于去年秋天。当时我与另一位记者采访了一家国内游戏制作商，他们用常见于手机、平板电脑的引擎开发出一款不错的PC游戏，并且正着手将它移植到现世代游戏机上。在回编辑部的车上，“技术与游戏性之间的关联”这个经久不衰的命题再次被提及。更逼真的画面，更人性化的操控体验，更复杂的环境联动，是否可以带来更加出色的游戏性？

这些年来，类似《水果忍者》《愤怒的小鸟》这样的游戏非常火爆，它们带给制作商的利润要远超《孤岛危机》这样的在技术上处于前沿的游戏。然而，记者组的生铁曾经说过一句话：“作为我这样的玩家，感觉iPad全部是孱弱游戏——千万别给我举例子要证明例外——我看iPad上的游戏，就像一个玩过俄罗斯轮盘赌的人看见了一台老虎机。”

我对此深以为然——正如我不可能因为觉得85度C或DQ的甜点好吃，就觉得东来顺的涮羊肉失去吸引力一样。在游戏大餐中，画面、操控、环境联动的进步，对游戏性是有帮助的。至于经常有玩家感慨今不如昔，这也很正常，好比一部电影如果剧本很烂，那么上







IMAX 3D又如何？或许资本投入会有倾向性，但从根本上来说，基础要素做不好，责任并不在于技术的进步。

同事问我："那么，你心目中的游戏技术，会根据需求发展出什么样的面貌？"

我认为这样的预测可能会出现两种情况。

1，有一个被传作是贾平凹讲的笑话，两个农民聊天，问：你说蒋委员长每天都吃什么饭？答：肯定是顿顿捞一碗干面，油泼的辣子还调得红红的呢！

2，上个世纪七八十年代不少科普作家、科幻作家，在作品（例如《小灵通漫游未来》）里描述的21世纪，城市的街道"上"开着飞行汽车，家家都有智能机器人保姆。现在已经是21世纪的第二个十年了，因为种种原因，相关技术均未走出实验室。

具体到电子游戏技术上，这两种情况同时出现了。1985年美国科幻作家奥森·斯科特·卡特写了一本《安德的游戏》，这是一本经典著作，但通过神经植入装置来"玩游戏"在今天看来依然遥遥无期，这似乎牵涉了不少人体禁忌与伦理问题；而另一方面，在苹果推出一系列iPhone手机之前，触屏技术尽管早已出现甚至成熟，但几乎没有人敢言之凿凿地认为它将成为"主流"——并且是像今天这样，主流人群的主流设备的主流操控方式。不过对于这种影响已经深入到社会与人文的技术，文艺工作者的反应很快——在2010年初发行的《质量效应2》里，诺曼底号在飞行中遭遇袭击，你能看到船员们手忙脚乱地在屏幕上点来划去，而不是手握舵柄或操纵杆作一脸坚毅状。

电子游戏的技术瓶颈与新天际，这是一个很有意思的话题，而在实践中与它最为息息相关的，或许正是索尼、微软、任天堂的游戏机。诚然，硬件更新周期很短的PC平台，往往无需太长时间就能赶上并超越游戏机的画质，但相比起更专一的主机平台，无论是对开发资源的吸引，还是对创新的迫切动力，往往均有所不及。每一个世代的游戏机都不遗余力地应用新技术，竭力突破过去的瓶颈，并乐于向玩家描述一个新天际线——好让自己在各大游戏主机的竞争中占据优势。

体感是电子游戏的新天际吗？

当我们回顾过去的时候，会发现技术的发展真真切切带来了游戏性的新天际——NDS的触屏、PS3的六轴感应、Kinect和PS MOVE的摄像头动态捕捉……而就在今年2月下旬，索尼在Playstation 2013大会上"发布"了PS4新主机。

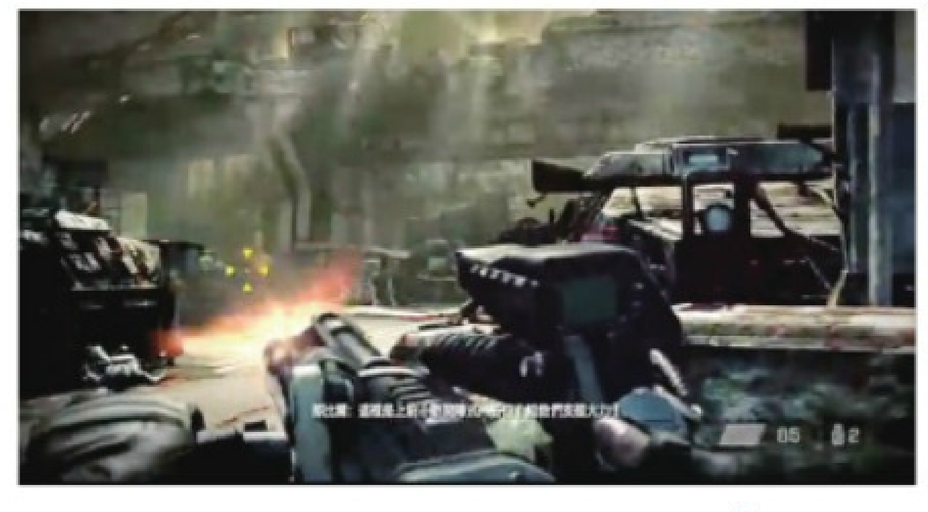
这个并未展示PS4游戏机主体实物的发布会并不能让翘首以盼的广大玩家满意，好在PS4的硬件配置及首发游戏都已经有了比较详细的资料。配置数据以及那些浮点运算、多边形、物理碰撞的演示，毫无疑问展示着游戏机性能的成倍提升，但最值得关注的，毫无疑问是新的手柄。

与去年发售的WiiU一样，PS4的新手柄DualShock4不出意外地加入了触控面板，而手柄前端则有一段与PS Eye摄像头配套的感应条——这意味着自2010年9月加入Playstation的PS Move体感系统，在PS4中很可能举足轻重。

7年前，索尼与微软主推的概念有高清蓝光等等，这些都是包在"盒子"里的，而任天堂Wii具有颠覆性的"双节棍"手柄则出尽风头。在几个月的时间里，各大网络媒体充斥着诸如"Wii Remote脱手砸坏电视屏幕""过度玩Wii网球以致肘关节劳损"的报道，Wii吸引了游戏圈以外的广泛关注，这也说明革命性的操控方式是多么先声夺人。

光线枪在上世纪80年代的FC上就是重要外设，但直到Wii以后，广大玩家才能用挥舞手臂的方式来模拟冷兵器的挥砍。Kinect与PS Move在2010年底几乎同时被补充进游戏机，这几乎让某些体育运动类游戏进入一个新疆界——尤其是后者在《乒乓球》中的表现，精密的陀螺仪与加速感应器，竟使得玩家可以做出精确的削球动作！游戏至今都不被视为一种运动，唯有电子竞技常与棋牌项目相提并论，而体感游戏将真正使电子游戏变成消耗卡路里的活动。当然，另一方面它也会制约玩家在游戏上连续花时间——换言之就是体力活累人，是利是弊就要看各人了。

无论"体感可以带来更好的游戏体验"这个结论是否被广大玩家所接受，厂商一直没有停止这样的努力。体感能给我们带来什么？它至少可以突破一些





在鼠标键盘操控中难以克服的FPS游戏"视野、准星分离"，在PS Move体感设备下可以毫不费力地做到

传统操控方式的瓶颈。

当使用鼠标键盘操控时，玩家一般需要使用左手以及右手的食指拇指，而在手柄上，玩家一般使用双手的食指拇指中指，操纵两个摇杆和12个常用按键——而无论是手指的数量还是按键的数量，对于游戏的设计实际上就是一个限制，不设法改变就会造成瓶颈。在《上古卷轴5——天际》中，用键盘的玩家可以将法术与武器从1到9编上号，因此即使是数系法术兼修都能切换自如，但当他习惯快捷键之后再重新拿起手柄，就要在游戏节奏上适应好一会儿。FPS游戏则算是手柄玩家不太愿意与键鼠玩家讨论的话题，目前较为常规的设计是手柄的两个摇杆分别负责移动方向与视角方向，瞄准的精确度很难与鼠标相比，因此主机玩家都很擅长用移动来微调准星。尽管微软在windows 7的Media Center中提供了与Xbox360联机游戏的可能，但一同闯关还好，切磋竞技就不是那么愉快的体验了。

鼠标键盘的组合虽然在玩《孤岛危机》或《魔兽世界》这样的游戏时很有优势，但即使是与上一代的PS2相比，它都有着明显缺点，例如在《合金装备2》这款游戏中，PS2手柄因分段键程能区别感应轻重压力，瞄准与射击可以集成在一个按键，而键盘鼠标上就没这么流畅的操作感了。PS3手柄加入六轴感应后，类似《龙穴》这样的游戏的操控体验又能让鼠标键盘叹为观止——尽管这款游戏其他方面着实乏善可陈。在今天，真正应用上六轴感应的游戏并不多，但与其认为是技术的鸡肋，不妨说是软件设计的保守以及兼顾多平台的商业需求。

体感设备除了能吸引非传统游戏玩家的眼球，对于资深玩家而言也具有一种独特的力量——对电子游戏的最初幻想。

无论是体感还是触屏，这些技术的一大特色就是直观，它们能迅速吸引此前从不接触电子游戏的人的目光，所以即使开发成本不小却总能获得投资研发；另一方面，即使对于资深玩家而言，体感或许也有一种独特的力量——当面对精确度令人满意的体感设备时，你是否会真切回忆起刚接触游戏世界时的VR梦呢？

除了任天堂和iOS、Android游戏的开发商所作出的探索，触屏是否能解决前文提到的如主机版《上古卷轴5》中出现的一些操控瓶颈？按照现有触控技术的精确度，这在理论上完全可行，并且它所带来的可能性远不止于此。至于手柄前段的Eye摄像头感应条，无论它是否会经历与六轴感应相同的尴尬，至少在技术上提供了更多可能——我们甚至可以设想一下，今后在主机上玩FPS游戏时，它能否替代摇杆的微调，让准星更加眼到手到呢？

角色扮演的瓶颈

在角色扮演游戏中，人物与故事是核心元素，但偏偏与之对应的技术几乎停滞不前。在今天的很多动作游戏中，敌人有着不错的战斗AI，会智能判断你的行动而作出隐蔽、滚翻以及包抄。但是在RPG中主角与NPC间的互动远远不限于战斗。RPG诞生数十年来，每一句台词、每一条剧情线都是制作者亲手撰写设计好的，给予玩家更多的选择，更高的自由度就意味着越多的剧情线和逻辑联系。很多RPG老玩家感慨今不如昔，在近二十年前，《上古卷轴2——匕首雨》可以肆无忌惮地做出英国本土大小的沙盘地图；《辐射2》则让玩家在可能的范围里随心所欲，而作出选择之后则往往会发现制作组早就等在这里给你埋好了一条线——比如初始人物创建时将智力设成1，那么不仅NPC对你的反应会出现变化，如克拉马斯那个只会哼哼啊啊的傻子此时能跟你顺畅聊天，而且不少任务的解决方式也将变得截然不同。然而在今天，图像引擎消耗的开发资源所占比重很大，增加文字量、剧



Kinect的特点是无需控制器，不过对环境要求较高



新的PS Move将成为PS4的标配


《猎魔人2》的法印全部可以一笔画完，这并非偶然


《上古卷轴2》很难用今天的图像引擎复刻

情线和非随机的地图都意味着成倍增加的开发成本，并且除了急剧膨胀的文件体积外，繁多的剧情线如果交叉起来在逻辑上很容易出bug，这也是沙盘游戏尽管支线任务多，但往往“各守一方”的原因。这些问题足以让游戏在商业上无法立项，并且即使是从技术上也很难处理。

一旦理解了这个瓶颈，或许就能明白，为什么在2007年以前还名不见经传的《猎魔人》（Witcher）系列，刚刚被一群“不知天高地厚的波兰人”开发出来，就立刻跻身这个时代最顶级的角色扮演游戏行列。在《猎魔人2》中他们采用了全新的、高消耗的图像引擎，却继续挑战剧情自由度的瓶颈，CD Projekt RED开发出两个完全不同的“第二章”来顺延玩家做出选择后的故事情节；到了正在开发中的《猎魔人3——狂猎》，他们要开始做沙盒，试图将高质量的剧情自由度和空间自由度结合起来，用“重度体力劳动”来挑战角色扮演游戏的两大瓶颈。

体感为操控提供了更多可能，但只有AI的发展能最终突破角色扮演游戏的瓶颈，而目前能让AI达到像人一样自主处理一条充满变数的完整剧情流程的技术，简直遥遥无期。CD Projekt RED目前所走的不计成本只求艺术精品的路线，在其他游戏制作者——无论是独立游戏开发者还是EA、动视暴雪等成型的巨头公司身上都难以复制，他们很可能达到“手工编制剧情自由度”的极致，并成为这个时代的集大成者。

从十几年前甚至几十年前，我们开始玩游戏的时候，有些疑惑或是思考可能就已经常常在脑子里徘徊了，经年日久，它们有的像AI瓶颈一样依然难以逾越，而有的已经得到了各种形式的解决。即时战略游戏曾长期在战场人数、现代武器射程上存在瓶颈；游戏的视角在3D技术刚刚开始应用时，也给设计者带来很大困扰；而在最具身临其境感也很追求拟真程度的第一人称游戏中，画面正中央的准星远不是像《战火兄弟连》那样直接默认不显示就可以规避的。

《全面战争》系列出现以后，古代、近代的即时战略战场人数与大兵团指挥不再是问题；《武装突袭》曾作出“人枪分离”的努力——即不再是时刻保持举枪动作的“看哪瞄哪”，尽管这种设计并不很受欢迎，但在新的空间感应操控（其实就是一定程度上的体感）下，普及性或许会有转机。

只要AI技术没有取得突破性进展，RPG游戏就很难摆脱“纯手工编织每一条剧情线”的苦力活儿。

在电子游戏中，到底是娱乐的需求体现出了瓶颈，还是“拟真”的需求让人发现了瓶颈？细想下去，这并不是一个容易回答的问题，但做一个直观统计的话，后者肯定是常常出现的，因为拟真有范式，而娱乐则不然。

可能有些玩家会认为，游戏的现状挺好的。不满足，尽挑错，还找瓶颈——为什么你们这么蛋疼？

我只能说，因为我们爱得深沉。


《猎魔人3》不仅要延续剧情自由度的传统，还要拓展空间自由度


酒馆里熙熙攘攘，每一个NPC的复杂台词都是由剧本创作人员亲自拟定

为了获取PS4进一步的资讯，本刊记者给索尼发了一封邮件，内容牵涉到PS4主机的外形，以及PS4 Eye的体感应用新扩展等等。仅仅过了三天，我们就收到了索尼的回复邮件：

尊敬的《大众软体》记者：

非常感谢贵方对Sony新一代游戏机的关注！我们将在今年正式发售PS4游戏机，希望您继续保持对Sony PlayStation的关注与支持！

Nautilus Chen，Sony（Asia）

2013.3.7

我们发送的是一封英文与简体中文双语邮件，落款分别是Popsoft和大众软件，最终收到的则是繁体中文的回复邮件，它来自PlayStation（亚洲）台湾地区。这样的回复并没有超出我们的预期，如果是内地的厂商，那么我们还可以想其他一些办法——包括蹲守、找熟人、收买保密协议等看上去很狗仔队的那种，但这是我们鞭长莫及而又守口如瓶的索尼。我们可能要跟所有玩家一样，直到2013年年底才能真正了解到PS4到底是怎样一款游戏机。

不过有时候，机会就像朝鲜的核武器试验一样不期而至。两天后，我们通过旧识，有幸接触到了《猎魔人3——狂猎》开发团队中的Stanislaw Utoqian Lem（斯坦尼斯拉夫·尤托先·莱姆），在《猎魔人2——弑王刺客》中，Lem在Mateusz Kanik领头的游戏总设计中参与大方向的制订工作，并与Przemyslaw Wojcik共同主持游戏的最终测试（Wojcik同时也是《猎魔人2》的品管经理）。《猎魔人3——狂猎》是已知的确定要在PS4上发售的游戏——并且属于品质最顶尖的那一类。我们最终选择了在凌晨1点连线已经下班但还未离开公司的Lem，并请Joker做翻译，展开了一次愉快的采访。

截然不同的操控模式！

记：Lem你好！很兴奋能与您连线，对我来说真是一个很大的惊喜，我从2007年开始就非常喜爱《猎魔人》系列游戏。

Lem：谢谢！我可是从小就喜欢白狼杰洛特的故事了（笑）。

记：我们已经得知《猎魔人3——狂猎》是首批确定要在PS4游戏机上发售的游戏，并且将与PC版有两种截然不同的UI？

Lem：玩家大可放心，我们不可能因为登陆一个平台而在其他平台上不精益求精。我们确定会在PS4上发售，是因为PS4能很好满足游戏品质的要求。至于UI，的确如此。PS4的架构是x86的，这让我们的压力小了很多，而且它提供给我们更丰富的操控设计选项，有些真的很不错，我觉得我们没理由不开发一套独特的UI好顺应全新的操控方式。

记：Dual Shock4的外形我们已经看到了，难道不是延续《猎魔人2》的左摇杆走路，右摇杆转动视角吗？或者说你们对手柄的触屏和前端感应条有很棒的设计思路？

Lem：（笑）谈不上很棒，但我们确实不打算原地踏步。你知道，前两作……即使不是领先于时代，至少也是不落窠臼。所以我们不能容忍《猎魔人3》变得跟现在能玩到的其他游戏一个样儿。就好比当我们说要做自由度很高的沙盘时，我想玩家并不能通过玩《上古卷轴5——天际》或《刺客信条3》来提前了解《猎魔人3》。它将在PS4上发售，而PS4是一个与传统平台截然不同的游戏机。老实说，PC平台和PS4平台两套班子消耗了我们不少人力，但我认为这很值得。

记：能详细说说吗？我们已经知道与PS Eye相配套的感应条被放置在了手柄前端。《猎魔人》初代和《猎魔人2》有着截然不同的操作方式，而它们又与当时市面上能看到的其他游戏的操控方式有很大区别，所以《猎魔人3》又将会有革命性的变化……

Lem：这是毫无疑问的。

记：我记得PC平台的上一次动作游戏革命还是2006年甚至更早时候的事情了（一只手做出上下左右格挡的动作）。

Lem：中国人也有信天主教的吗？

记：抱歉，我做的是格挡动作。

Lem：……哦我明白了，是的，《骑马与砍杀》（M&B）很具有革命性，而且我个人认为游戏机手柄的二段键程按钮可能更适合它。不过，它不一定很适合我们想在《猎魔人》营造出的战斗节奏，我们希望利维亚的杰洛特在持剑战斗时是行云流水的感觉。

记：如果您不介意的话，我认为《猎魔人2》有时候是一个滚来滚去的游戏，这在黑暗模式或疯狂模式下尤其明显——玩家需要非常娴熟才可能产生行云流水的感觉。而这与M&B有些类似，熟练玩家的战斗节奏也可以流畅而富有观赏性。

Lem：（沉默片刻）你说到的这个问题，我们确实得到了一些反馈，我们一度还曾打算在补丁中给战斗音乐添一段摇滚来助兴（笑）。在《猎魔人3》中，杰洛特会以左右转身来闪避攻击并且攻击施法动作可以中途取消，相信这一点你已经知道了，听上去我们是为了减少让很多动作游戏玩家不太适应的硬直问题，不过——我们一直很重视我们的动作捕捉师的意见，Maciej是剑术大师（Maciej Kwiatkowski，剑术大师，同时担任《猎魔人》系列的首席动作设计）。对于动作的真实度与流畅度，一直是我们最重视也是讨论最激烈的部分，我这么说不知你是否能理解……

记：幸运的是我对剑斗技艺恰好有一些了解，以及微不足道的实践。

Lem：我很高兴你与Konrad（《猎魔人3》的游戏监督）有着共同的爱好（笑），那么我相信你也能理解剑斗节奏之道——我们绝对不希望玩家暴风骤雨般地蹂躏按手柄或键盘，最后居然还能取得战斗的胜利！这个理念从《猎魔人》初代就确立了。主视角或是过肩视角，目标锁定或是无锁定，没准哪一天M&B的四向攻防也会流行起来，并让那时候的玩家不能接受今天的主流——玩家的口味是会随着潮流而变化的，但是几百年前的剑斗技艺不会，所以如果我们想做一款能真正被作为经典流传的游戏，就得明白哪些柱子是稳固的。Maciej很擅长剑术上的假动作，但我们

“你是说，一个指环控制器？”“……我只是打个比方。”“哦，原来是肌肉神经感应腕带！”“我们换个话题吧……”

此前从未用得上，中途取消攻击动作至少能给我们拓展更大的空间。

无论是格挡、翻滚还是目标或视角锁定，当我们打算着手搞一个进化时，发现都面临着操控系统的障碍——或者说瓶颈。《猎魔人2》中杰洛特在战斗状态下的移动并不完美，不过，我们为什么要跟其他游戏一样呢？在《猎魔人3——狂猎》中我们会继续强化移动。我不介意这么说——你不觉得那些跟木桩一样站着或转向速度违背物理规律的剑士相当愚蠢么？

记：（笑）我同意。实际上《猎魔人2》战斗时的移动还是有一定的步法感觉的。让我们回到PS4的某些你们需要的功能上来吧，即将成为标配的体感设备是否会有助于你们解决剑斗、格挡、闪避甚至近身后的移动等瓶颈？Gameinformer说你们将引入慢动作弱点攻击，我是否可以理解成类似《辐射3》里的V模式？

Lem：我们——尤其是Mateusz（Mateusz Tomaszkiewicz，《猎魔人3》的首席任务设计师）——很喜欢《辐射——新维加斯》的叙事感觉，但不代表它的动作模式能给我们提供帮助。我可以告诉你的一个细节是，在索尼与我们接触之前，我们团队对于按键QTE的设计产生了不小的分歧，而接触后，那些传统的QTE彻底被我们扔进垃圾堆了。当杰洛特在躲避类似Kayran（《猎魔人2》中第一章的章鱼怪）横扫的触手，或是当他站在龙头上准备向下奋力一刺的时候，就不应该迫使玩家将注意力集中在这些无意义又生怕错过的按键上。一个本能的手臂下压动作都比按键QTE好得多。

记：谢谢你Lem，我已经在脑补自己抓着PS Move操纵杆或Dual Shock4手柄向下一挥终结某个庞大怪物生命的场景了。看来《猎魔人3》的“V模式”也会采用这样的机制了？

Lem：这在技术上是可行的，但我们还没有最终确定。实际上法印系统的完成度要高不少，我们计划让玩家跟杰洛特一样，可以通过手势来释放法印。你或许能注意到，无论是阿尔德、亚登、昆恩或是亚克席法印，都有着特定的图案标记，如果玩家左手划一个三角形或W形就能释放出相应的法印，那真是太酷了！当然，频繁释放昆恩可能会有些累，但我们不打算简化它的图标，而是给它设定更长的冷却时间。还有很重要的一点，手指画法印，游戏机玩家可以省去按下暂停切换法印的过程。在PS4 Eye前想要更精确的手势体感控制非常轻松，一个指环就够了。

记：等等，你是说，一个指环形状的体感控制器？

Lem：我只是举个例子，当然这在技术上实在太轻松了。不知你是否有了解肌肉神经控制模组现在能做到哪些事儿——一个套在小臂上的护腕就可以精确感应并反馈握拳、扭腕这些细微动作，至于空间位移那更不在话下了。一个不阻碍运动的护腕，又比Kinect纯摄像感应精确得多——我们可以实现很多很多设想，并且做出一款让Maciej都可能会尝试的游戏，虽然他是《猎魔人》系列的首席动作设计师，但是他成天抱着剑，很少肯抓鼠标或手柄玩游戏。

记：所以说在PS4上我们将会看到这样的护腕？不过我记得那好像是苹果的产品，索尼要跟苹果勾搭起来？

Lem：……我觉得关于《猎魔人3》的战斗与操控我们已经聊了很多了……

记：我觉得有个最大的问题，许多玩家就喜欢窝在沙发上握着手柄，他们并不喜欢挥手臂扭腰肢，很多人坚持不了几个小时。而且……对于PC玩家，这该如何是好？

Lem：我们在《猎魔人2》中加入疯狂模式，后来在2.0补丁中又加入了黑暗模式。无论是角色死亡就删存档还是穿上装备就掉血的设计都只对应了一小部分玩家的趣味，但为了让游戏更完美我们愿意为此付出劳动。相比起它们，体感操控要大众得多，而我们如果浪费了PS4的这些可以让游戏更完美的机能，那简直就是暴殄天物。

至于PC玩家则无需担心，我们为主机和PC设计了两套完全不同的UI，原因正在于此。实际上即使是PS4的玩家也可以选择老样子，坐在沙发上安逸地摆弄手柄。但容我在此祝福他们的腰椎和颈椎。

记：你的意思是说，《猎魔人3》相当于提供了两种模式，一种常规模式，一种专业体感模式？

Lem：（笑）实际上，是一种常规模式，一种旧的非体感模式。

即使是沙盘也有良心满溢的故事线！

记：当我得知《猎魔人3》将采用空间自由的沙盘地图时，大大吃了一惊。而且我也看到Konrad对《上古卷轴5》的一些看法了，在我的印象中，沙盘模式弄不好就会稀释故事的表现力。

Lem：确实如此，所以为了保证故事情节的质量，变成沙盘后我们都要变成重度体力劳动者了。“剧情和角色始终是一款RPG的核心”，而《猎魔人》系列的主角在玩家操控下无论是否选择了中立立场，他都是有着性格和灵魂的白狼，而不是只有一个背景。当然，确定的主角也为我们省了一些麻烦，至少我们不用再编主角智力为1时的NPC对话（笑）。我们对剧本的重视程度或许超出目前已知的其他游戏制作团队——以及绝大多数抗德剧、抗俄剧的影视制作团队。将每一条故事线都视为文学作品去创作才可能达到进入玩家内心的效果，平淡的选择和俗套的情节只能很快被遗忘。做到了这一点，我相信即使有一个开放的大地图，玩家也能寻找到游戏的剧情节奏，而不是感到主线可有可无，支线零零碎碎且缺乏联动。

实际上，经常让我们绞尽脑汁的是，如何既与老人家（指《猎魔人》原著小说作者安德烈·斯帕科沃斯基）的调子相合，又不直接将小说情节照搬进游戏——尽管它们非常非常棒，但是读者已经看过这个故事了，当玩家了解到这个情况后，很可能也会找来小说看一看，而我们希望带给玩家惊喜和新鲜感。老人家并不玩游戏，作为剧本合作者我们必须要尊重他的创作节奏，所以大部分时候我们都只能靠自己。

记：你们大可不必担心这一点，据我了解，老安德烈的小说只有两三部被翻译成了英文，一部短篇小说集被翻译成了中文。

Lem：但我们要让波兰的玩家也满意，或者说更满意。

与前作一样，我们做了很多条相互交叉的故事线。我们了解到不少玩家对《猎魔人2》的第三章表示不满，觉得刚高潮就进入尾声了，我们做了两个完全不同的第二章，而《猎魔人2加强版》的容量只有20个G。《猎魔人3》至少有四条故事线，每一条我们都不能偷工减料，所以即使是沙盘地图，它也不可能是植被稀疏的沙漠。将《猎魔人3》放在PS3或XBOX360上是非常不现实的，无论是机能还是蓝光碟容量，都很难实现。当索尼找到我们时，我们在这方面进行了沟通，当得知PS4——你知道的新媒介时，所以我们当即拍板，《猎魔人3》会在PS4上发售，而且很可能是首批。

记：传统媒介乏力，这对于网络……额，网络工作得不是很好的玩家，是否是一个灾难？索尼宣称PS4不必将游戏全部下载完就可以进行游戏。

Lem：确实，不必全下载完就能进行游戏，不过这工作量还是我们的（笑）。网络不好会发生什么……我不太了解这个问题。不过当我们确定了与PS4的合作，进入到实际研发时，我们都觉得新媒介棒极了，这对于《猎魔人3》的无缝大地图是项非常有力的支持。

记：时间飞逝，转眼间已经过去了快两个小时了。谢谢你，Lem，非常感谢你的坦诚与直率！祝福CD Projekt RED能做出让自己满意到自恋的作品！

Lem：（笑）我不讳言我们的想法，因为我们是一家独立的制作团队，而且最大的准则就是做出完美的游戏产品，所以没有太多掣肘。也祝福《大众软件》，祝福中国的游戏制作团队！

关掉显示屏，Joker伸了个懒腰：你们终于聊完了！两头来回折腾，弄得我头疼死了！

记：你不是波兰语专业二级么？他语速又不快。

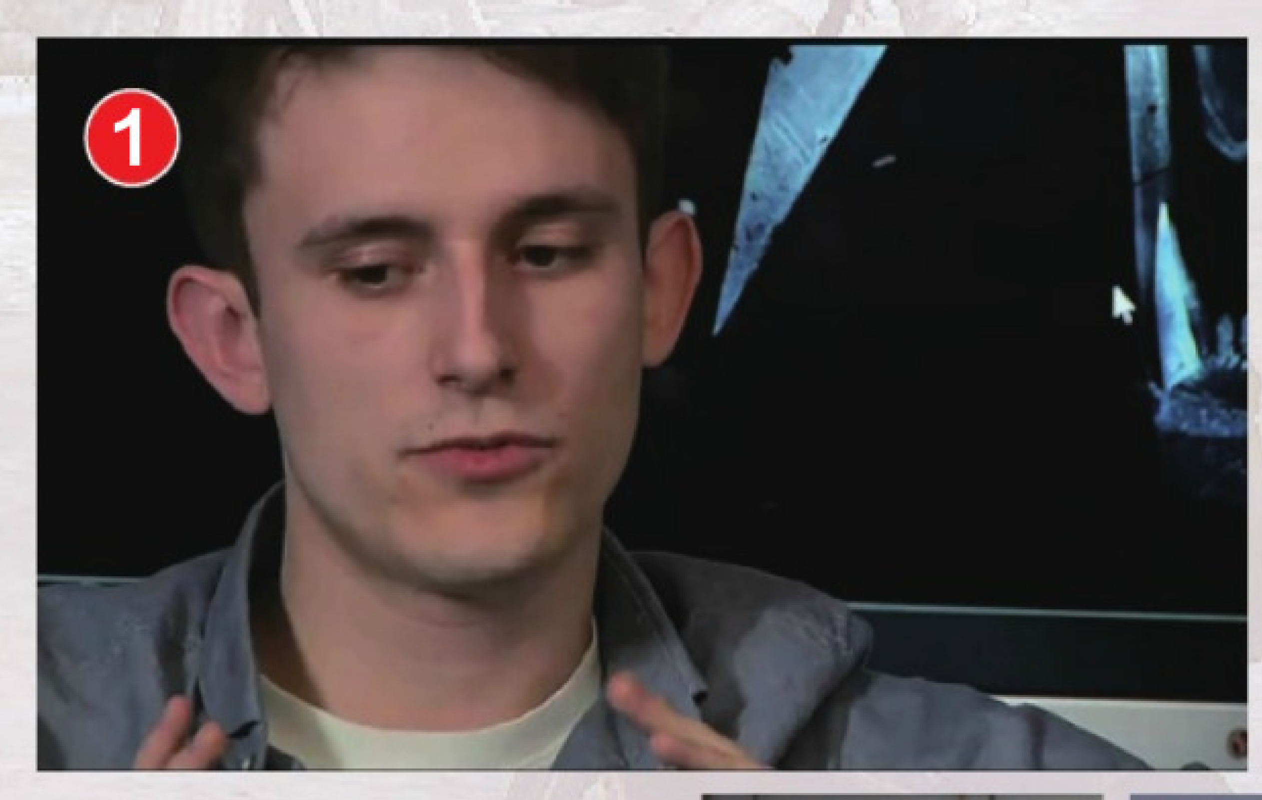
Joker：他一句波兰语都没说，一直都在说带波兰口音的英语！你又不是不知道，我英语四级都没过！

记：什么！我以前六级虽然是444分但好歹过线了，居然也一句都听不懂，难道波兰人比日本人还可怕吗……不对！那这两个小时我跟他都在聊些啥？

Joker：机智的我临场现编的……

记：You Joker！

Joker：You April Fool！







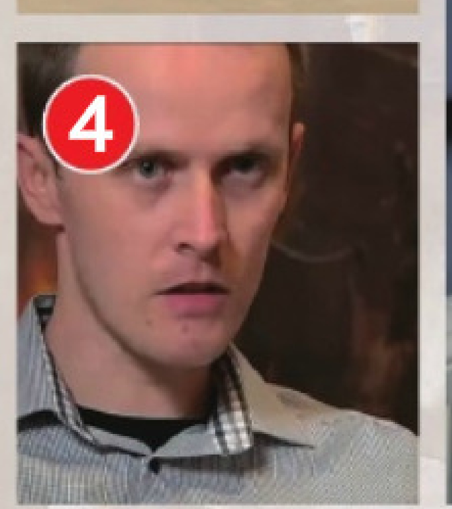




图1：Mateusz Tomaszkiewicz，《猎魔人3》的首席任务设计师

图2：Konrad Tomaszkiewicz，《猎魔人3》的游戏监督

图3：剑术大师Maciej Kwiatkowski，《猎魔人》系列首席动作指导

图4：看似无眉，实则和蔼可亲的Lem

图5：首席动画设计师Tomasz Zawada

大音本无声，相携谱灵韵

——上海烛龙2013·《古剑奇谭》系列新作专题报道之二

■上海烛龙研发团队





编者按： 愚人节的当口这么说可能不太合适，但是Joker在这里可以很负责任的告诉诸位，“古剑二”的第二期报道来了！本次给各位带来的更是重磅消息：本作游戏的男女主角人设！怎么样，还等什么！让爆料来得更猛烈一些吧！

《古剑奇谭》系列作品官方网站：

http://gjqt.gamebar.com

上海烛龙官方网站：

http://www.aurogon.com

上海烛龙新浪微博：

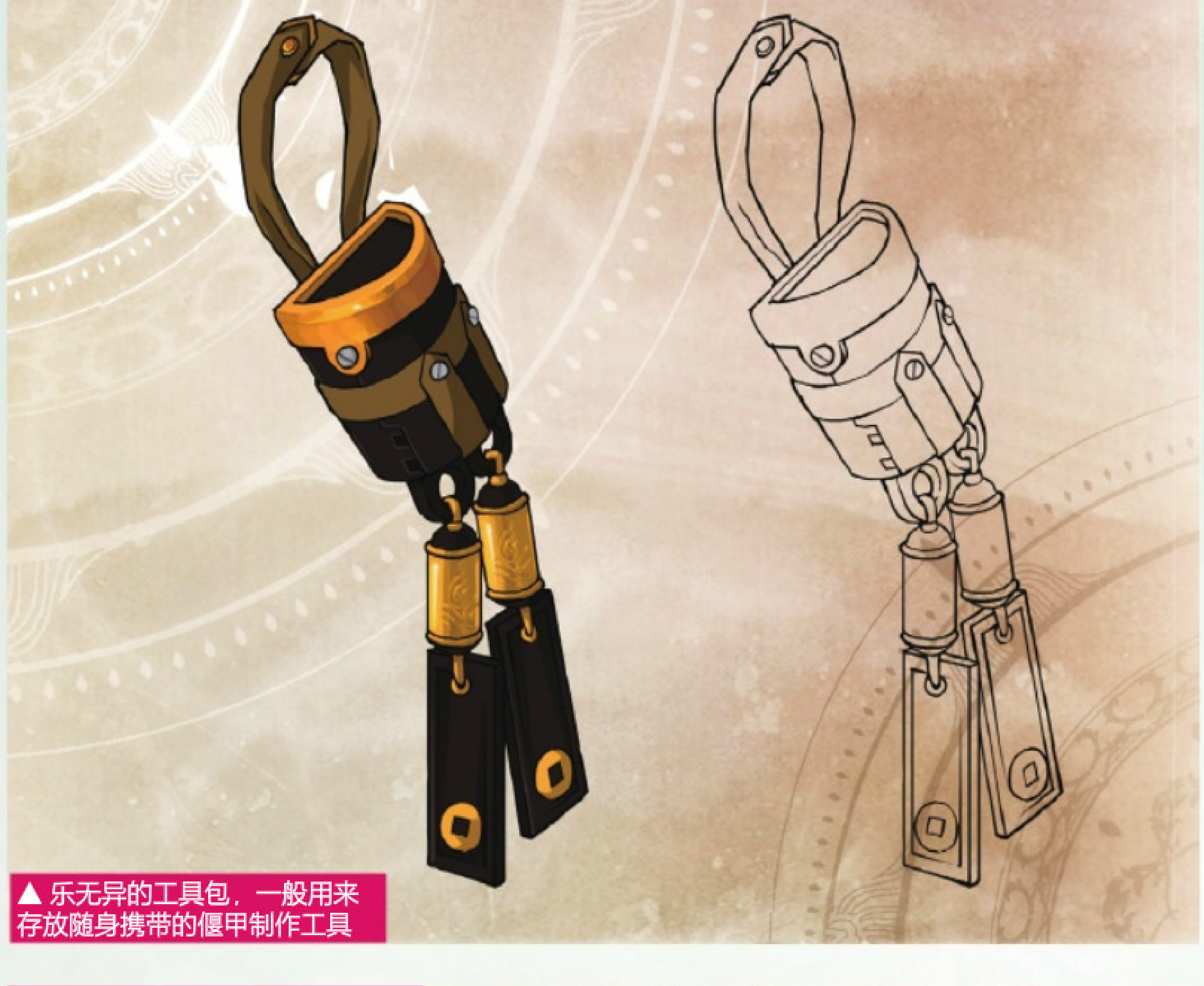
http://e.weibo.com/aurogon

古剑奇谭新浪微博：

http://e.weibo.com/gujianqitan



请扫描二维码或搜索微信号“gjqtwx”添加官方微信



▲乐无异的工具包，一般用来存放随身携带的偃甲制作工具

▼乐无异随身携带的偃甲包，看起来不大，其实可以放很多东西



《古剑奇谭》一代的作品中，看着各位敢爱敢恨、性格鲜明的主角一路成长，龙宝宝们也很欣慰呢。寒暑三易，“古剑”的传说仍在继续。《古剑奇谭二》的奇幻旅程，又将由谁来与大家一同经历？今天，就让我们来为诸位玩家介绍《古剑奇谭二》的男主角乐无异，和女主角闻人羽吧。

乐无异

乐无异出生于长安富商家庭，其父曾是战功显赫的将军，退隐后从商，很快就富甲一方；无异的亡母据说是一名西域女子，因此他具有一半胡人的血统。而其继母是精擅偃术的南疆偃女族传人，待无异一如己出般疼爱有加。

乐无异从小受到父母宠爱，在富裕而安定的环境下无忧无虑地长大。一次机缘巧合之下，无异领略到偃术的魅力，从此对这项古老神秘的技艺产生了浓厚的兴趣，并于此道小有所成。

乐无异并无富家子弟的骄奢之气，他活泼乐观，性情随和，是个相当好相处的男生。他好奇心旺盛，对各种稀奇古怪的事物充满了探究之心，在得到新奇体验的同时，却也经常闯祸，让父母头疼不已。优渥的家境加上莫名其妙的金钱运，使他难免花钱大手大脚；心地良善、性情随和的他交游广泛，狐朋狗友众多，只可惜却一直无法领悟到讨得女孩子欢心的方法……

乐无异额前的金色抹额，飞扬的刘海和发尾，配以阳光帅气的笑容，无一不彰显少年飞扬跳脱、乐观豁达的特质；而眼瞳和面部的轮廓，则依稀有几分胡人的样貌。服饰上多处饰以金线、碧玉纽扣等贵重饰物，显示出其优渥的家境；木甲护腕则表明了无异偃师的身份；腰侧的几个工具盒用来存放他随身携带的偃甲工具、图纸以及生物（？）等等。

“乐”姓源于古代官位，古时演奏典乐、管理乐人相关的官职，统称为“乐正”，后演化为姓氏。“无异”是“无射”的谐音，为古代音乐十二律之一。无异老爹对儿子的期望只是“普普通通健康快乐”，故取名为“无异”，即“与别人没有大差异”之意。而无异也没有辜负老爹的期望，长成一名心思纯净、豁达开朗的阳光少年。对无异而言，无论是对偃术的追求，还是对美好事物的关注，都单纯是对自己喜爱之事的欣赏，而并不考虑其带来的实质利益，颇有几分“创造而不占有，成功而不自居”之风范（当然，研发出新奇实用的偃甲，还是会得意洋洋的吧）。



▲《古剑奇谭二》的男主角，一眼看上去就是个飞扬跳脱的少年


▲ 闻人羽战斗时装备的臂甲，有较强的防护作用

闻人羽

闻人羽出身于百草谷“天罡”部队，从小在军中生活的她见惯生死，拥有超越其年龄的沉着果敢，头脑冷静严谨，洞察力敏锐，性格大方爽快。为他人考虑时，多半认真仔细，甚至有时会因为多虑而显得婆妈；对待自己反而比较马虎随意，稍显迷糊。在熟悉的人面前，也会脸红害羞，流露出少女柔婉可爱的一面。

百草谷由神农兴建于太古时代，有众多济世墨者隐居在此。为了抵挡邪恶势力入侵，一支名为“天罡”的精兵驻守在百草谷，保护并协助墨者，闻人羽便是这支部队中的一员。她为了一项秘密任务而离谷，与男主角乐无异一起踏上别开生面的旅途。当然啦，更多关于百草谷和天罡的神秘传说，诸位玩家可以小小期待一下《古剑奇谭网络版》中的相关内容。

出身天罡部队的闻人羽剑眉大眼，英气勃勃，服饰特征上也充满天罡特色。一身红白相间的轻甲，一杆长枪，身形修长矫健，马尾高高束起，颇有“女赵云”之风。常人所见的闻人姑娘，大多时候神情淡漠，眼神中透露着坚定的神采；然而一旦笑逐颜开，秀丽清爽的笑容就难掩少女温柔可爱的气质，周身的编绳、毛球装饰也显示了她的少女本性。

“闻人”一姓源于春秋时期少正氏，“羽”即古代“宫商角徵羽”五音之一。看到这里，诸位聪明的玩家，您一定已经猜到了——没错，《古剑奇谭二》的主角们，正是以音律相关的元素来命名的。龙宝宝们希望能通过主角们经历的各种爱恨情仇、跌宕起伏，为玩家谱写一曲奇幻华丽的乐章，让您收获一份难忘的视听盛宴。

除了善良又开朗的阳光少年，大气而柔婉的英姿少女，《古剑奇谭二》中还有更多鲜活生动、个性十足的角色期待与您结识，相约一同踏上问道之路，经历古剑世界的奇幻旅程！为将主角们以更灵动的方式呈现给大家，上海烛龙也正积极地筹备着第二版宣传动画。在大家看到这篇报道的时候，第二版宣传动画应该已经准备就绪，很快就能和大家见面啦！各位玩家如有兴趣，请密切关注我们《古剑奇谭》的相关网站，更多游戏信息将会陆续通过各种方式呈现到各位的眼前哟！


▲ 英姿飒爽，神采飞扬的女天罡闻人羽

■江苏 老黑

废土2
Wasteland 2

传承经典，厚积薄发——欢迎拜见《辐射》的祖先

制作：InXile Entertainment&Obsidian Entertainment
发行：InXile Entertainment
类型：角色扮演
发售日期：2013年10月
期待值：★★★★

说到以“废土”为世界观的RPG游戏，大多数朋友很容易想到《辐射》这个经典品牌。但实际上，这种题材的鼻祖之作亦即当年Interplay的灵感源泉，当属面世于1988年的《废土》（Wasteland）。时隔25年之后，这部开山名作的正统续篇《废土2》（以下简称WL2）宣布高调回归欧美RPG市场——尽管此时末日题材早已泛滥成灾。

前请提要

在《废土》的世界观中，全球核战争于1998年爆发，玩家指挥一支名叫“沙漠游骑兵（Desert Rangers）”的四人小分队——这个组织不仅是“辐射”系列知名派系“钢铁兄弟会”的原型，也曾经作为致敬元素出现在《辐射——维加斯》当中。总之，这支玩家控制的小队在美国南部的废墟和荒漠中搜集补给品，援助其他避难所的幸存者，并且与穷凶极恶的强盗和变异生物展开战斗。在冒险的过程中，他们揭开了一个惊天秘密：战前的美国政府就已经为世界从核灾难中复兴制订了应急预案，科奇斯基地（Cochise Base）的地下掩体中保存着一台担负“重建”任务的超级电脑，控制着着庞大的机器人制造工厂运作，试图利用这些没有自我意识的杀手来清除所有“存在缺陷”的生命，然后利用保存的DNA复制培养纯种人类返回地表重建文明。在一个名为Max的人造人帮助下，“沙漠游骑兵”们战胜了这个不可一世的机械对手，并且引爆了基地内部的核反应堆，让人性的薪火得以在废土的荒原中传承下去。

除了开发电脑游戏之外，《废土》的制作人Ken Andre和Michael Stackpole也是桌面游戏的设计师，他们最为知名的作品莫过于当年曾与D&D短暂抗衡的《隧道与巨人》（Tunnels and Trolls）。《废土》以此为基础，并且融入了《雇佣兵》（Mercenaries）、《间谍》（Spies）和《私人侦探》（Private Eyes）等现代题材桌面RPG的特色，在Apple II和DOS平台上创造出了系统完善、数值合理并且风格独特的核战后世界。界定角色能力差异的数值包括强壮、智力以及幸运等特性，复杂的技能体系使得玩家们可以通过很多途径



沙漠游骑兵的徽章，其造型是当年德克萨斯和亚利桑那州骑警徽章的变体


初代《废土》的总监Brian Fargo依然为续作掌舵


探索环节的操作采用了实时化设计


队伍中依然保留了一名近战型角色，他的武器是钉头大棒


游戏初期可以控制4名队员，相信后期的人数上限为7人


进入战斗状态，画面中会出现“碎玻璃”的切换效果

来完成相同的目标——就以“打开一扇尘封的大门”来说，你可以撬开门锁，也可以尝试从旁边的高墙上翻越、用蛮力推开或者找到一门无后坐力炮直接轰开。

“沙漠游骑兵”小队最多可以包含7名成员。与大多数“剑与魔法”题材的角色扮演游戏不同，玩家所率领的并不是众志成城亲密无间的好汉联盟——在生存条件极端恶劣人人自危的废土世界，你的队员在“交出某样重要物品”，或者执行威胁个人利益的命令时会表现出抗拒反应，公然反叛也不罕见。总而言之，从剧本上来看，WL2相当于一部“前传”作品：1998年，当全球陷入核战争的时候，一个正在亚利桑那州荒原中执行任务的陆军工兵连幸运地躲过了热核武器的直接杀伤。他们以一个尚未被摧毁的死囚监狱为根据地，四处解救被困的幸存者壮大自己队伍的力量，并且组建了象征着公正、理性和秩序的“沙漠游骑兵”——这，就是你废土新旅途的出发点。

你组词，我造句

尽管曾经拥有过辉煌的成就，但就事论事的话，WL在客观上已经变成了被大众玩家遗忘的游戏品牌。InXile Entertainment和Obsidian Entertainment两家工作室并不打算将这部时隔25年的经典续作打造成另一部“辐射”（否则一定会被很多新生代玩家认为是“山寨”之作）。制作组在保留经典设计的同时，也加入了创意十足的新特点，最具代表性的就是游戏的对话系统：与如今流行重视“选择权”的美式RPG不同，玩家并不是从常见的树状或者环形列表中选择某个短句作为反馈给NPC的回答，而是从一堆给出的关键字中自行挑选中心含义，然后由系统代为组织对话。例如，玩家带队在旅途中遇到一处由未知势力控制的定居点，队友询问“处理意见”的时候，关键字就包括伤害、定居、掠夺、谈判、探索、骚扰、要挟乃至绑架等近20种可选项。不难想象，由于游戏的对话分支数量过于庞大，WL2并没有请配音演员来演绎对白——整部作品中包含真人发声的只有故事旁白，讲述者则是制作人Chris Keenan。

需要特别指出的是，在主线剧情的某些固定地点还允许玩家利用键盘输入关键字，从而扩展隐藏对话和分支剧情。在此次演示中，一名NPC提到了Vargas这个名字，如果玩家键入Snake Vargas（WL初代男主角的名字），就可以欣赏到大量“服务骨灰玩家”的相关剧情和背景资料。

不变的回合制

WL2的冒险环节与一般的ARPG游戏差别不大，玩家以斜45度视角实时操作团队成员进行各种探索活动。一旦触发战斗，则会自动进入经典的回合制战斗模式。除了被敌人发现踪迹之外，主动攻击亦可以进入战斗状态。由于普通敌人的视距普遍不长，因此绝大多数的战斗玩家都可以在敌人尚未察觉的情况下摸清对方的动向，这就给玩家提前部署提供了优越的条件。触发战斗状态之前的队员部署，往往会直接影响到一场战斗的发展与结局。例如，在遭遇肉盾型对手的时候，玩家可以先安排3名队员绕到其侧后方位置，然后让一名队员在正面吸引敌人注意力。如此一来，在战斗爆发后的首个回合，我们就能让火力全开的队员从对方薄弱的背部入手，干净利落地把敌人撂倒。

无论面对的是人类敌人还是变异怪物，掩体都是执行战术行动的重要核心。掩蔽物的高度决定了对方的命中率，强度决定了穿透型弹药的实际杀伤效果。此外，玩家还要尽可能地占领场景的制高点来提升命中率和视野范围，相信《幽浮——未知敌人》的玩家肯定对这套规则不陌生。

最后，WL2的再度降临并不是要做什么“辐射杀手”。从目前的资料来看，无论是格局架构还是画面美工，WL2都流露出一股浓烈的复古气息，这也是广大“辐射”玩家有必要来见识一下这款“祖师爷”作品的最直接理由。P



战斗结束之后，统计数据会出现在右侧的方框内

■四川 艳红舟马

战争游戏——空地一体战
Wargame: AirLand Battle

暂别采矿出兵，引爆全面冷战

制作：Eugen Systems
发行：Focus Home Interactive
游戏类型：即时战略
上市日期：2013年4月
期待值：★★★★

强调微操、APM和建设经营的传统RTS游戏日渐式微已属不争的事实。与此同时，诸多以“不造兵不采矿”为卖点，注重快节奏体验的新形态即时战略游戏在近几年内开始迅速崛起，逐步扩大影响力改变了大众玩家对RTS的认知。此类型的代表作包括Eugen Systems公司制作的《兵行诡道》（R.U.S.E.）以及师出同门的《战争游戏——欧洲扩张》（Wargame: European Escalation），至于今天介绍的《战争游戏——空地一体战》（Wargame: AirLand Battle）作为《欧洲扩张》的正统续作，自然也概莫能外。

白热化的冷战冲突

设想一下，倘若20世纪后半叶北约与华约两大超级军事联盟之间针锋相对的冷战全面演变为兵戎相见的“热战”，世界的格局又会产生哪些变化？实际上，这种剧情正是《战争游戏——欧洲扩张》的基本故事背景。如此“冒天下之大不韪”的架空历史式设定在新作《战争游戏——空地一体战》（以下简称“空地一体战”）得到了进一步升温：按照制作者的说法，本作以1975～1985年之间的北欧地区为主要舞台，斯堪的纳维亚将成为游戏里两大势力（即北约和华约）交锋角逐的核心战场。

与前作《战争游戏——欧洲扩张》相比，Eugen Systems为“空地一体战”添加了4个新参战国家，分别是瑞典、挪威、加拿大和丹麦。这些“新脸孔”的加入使得本作的可用兵种单位数量一下子达到了750种！

新形态的战争体验

所谓空地一体战，字面上的含义是指20世纪冷战时期美国陆军提出并施行的作战理论，其主旨思想就是利用空中力量配合前线陆军，协同进攻获取胜利。本作既然把这种战略概念作为副标题，最直接的变动无疑就是引入了样式繁多的喷气式军用飞机。

根据Eugen Systems的介绍，在“空地一体战”中，玩家将有机会接触和指挥150余种（包含核心机种的衍生型号）现代化军用飞机，具体机型更是涵盖了战斗机、轰炸机以及电子战飞机等不同类别。北约方的代表机种包括A-10攻击机、萨伯-37“雷”战斗机、F-117“夜鹰”隐形战斗机和EF-111A电子战飞机等等，而华约组织的空中主力则由米格-29和苏-25等耳熟能详的机种构成。

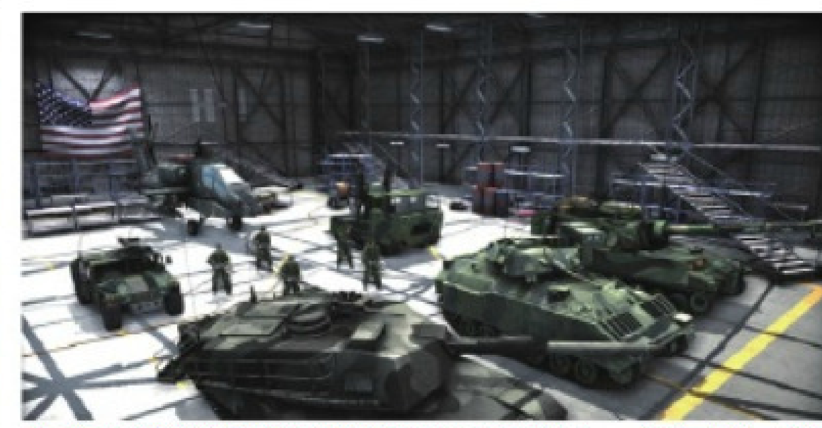
迥异于《战争游戏——欧洲扩张》的军用直升机兵种，“空地一体战”的军机均是以“召唤”的形式从地图场景之外的友军机场或基地进入战场，与“空地一体战”的其它兵种一样，这些可以有效发动进攻的单位也存在燃料和弹药限制，待其给养耗尽后它们会自行撤离进行补给，经过一段漫长的休整等待后它们方能再次响应玩家的指令回归战场。必须指出的是，尽管这些横行天际的空手杀手在本作中几乎可以视为



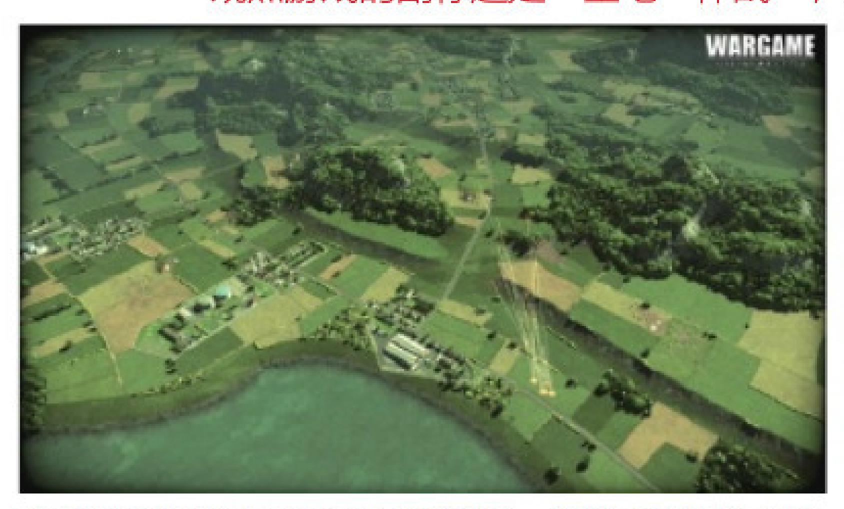
《战争游戏——空地一体战》的战火烧到了斯堪的纳维亚



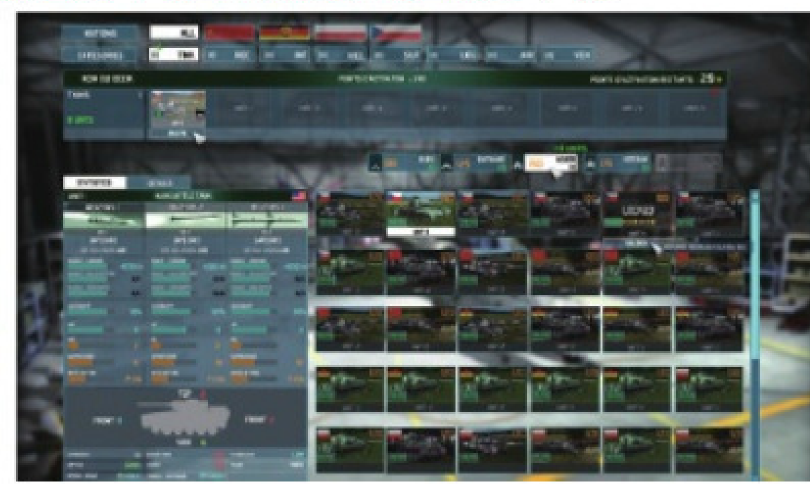
既然游戏的副标题是“空地一体战”，那么陆军与空军协同作战自然必不可少


本作中的登场作战单位在750种以上，不同势力的兵种属性亦不尽相同


城市作战成为了“空地一体战”的重要内容



本作采用IRISZOOM引擎打造，玩家可以自由变焦缩放画面，纵览战场全局


改进的UI使得玩家很容易就能组织出符合自己风格的劲旅


与前作相同，你的部队主要依靠补给卡车来维持战斗力

“death from above”的代名词，但它们本身却并非刀枪不入，空中拦截力量与防空火力都可以有效地遏制这些来自头顶的侵袭，因此，当情势对己方不利时，玩家必须立刻让这些强大但脆弱的战略兵种撤离前线进行休整；其次，在同一时间内玩家最多仅能同时控制9架军机，考虑到这些空军力量昂贵的征用价格（注：《战争游戏》系列游戏通过消耗资源点数来获得兵力补充，而资源点数主要通过占领地图上的战略目标获取，至于部队的战斗力则直接受制于燃料和弹药的储量），如何利用最小的投入换取最可观的战绩回报就变成了玩家的决策要点。当然，制作者故意将高调推出的空军战略兵种使用条件设计得如此苛刻，其理由不难想象，那就是在增强真实感之余避免玩家滥用威力强大的空军而导致系统设计失衡。

当然，以喷气式飞机为代表的新作战兵种仅仅是“空地一体战”的卖点之一。按照Eugen Systems的说法，这部新作为玩家呈现的精彩远非仅此而已，前文我们提到本作的兵种多达750种（相比于拥有300种作战单位的前作提升一倍有余），这无疑会让玩家在搭配自己的部队编制（《战争游戏》系列的招牌设计之一，玩家在正式展开战斗之前根据自己的战术设计酌情挑选兵种来执行进攻方案）时产生困扰，实际上类似的问题早在《欧洲扩张》里就已存在，Eugen Systems的解决方案是推出了一套全新的配套UI界面，基本理念有些类似RPG里的角色职业技能树。当玩家在“空地一体战”里调用某样兵种时，系统会自动集中罗列出该兵种的所有可升级项目以及衍生型号情报供玩家参考定夺，相当人性化。作战兵种的进一步丰富还使得玩家以特定国家参战时可以设计出纯粹的“自家兵马”部队，同时Eugen Systems也表示，若玩家选用全套本国兵种而不混编“盟国援助”的单位，玩家的部队将会得到一些惊喜奖励，例如额外的开局资源点数等等。

“空地一体战”较之前作的革新还体现在对城市作战的强化上：玩家的地面部队会占领建筑群而不是单一的建筑物，并且能够自行布置巡逻与防御阵列以便长久据守。需要特别指出的是，Eugen Systems还特意为本作引入了场景互动破坏的概念，最实用的例子就是丛林被空军使用汽油凝固弹攻击后蔓延的火势会杀伤隐蔽在其中的士兵。其它重要新特性还包括玩家不能在战斗时对己方部队进行补给，不过现在可以决定让补给卡车从装甲零件、车辆燃料还有武器弹药等不同物资中有选择地向前线部队运输最急需的种类，当然混运也是允许的；武器的命中率视攻击者经验等级、士气和所处位置等多方面因素而决定的设计在本作中亦得到了保留，在此基础上制作者还添加了武器杀伤效果会随攻击距离延伸而递减的设定，比如穿甲弹在到达极限射程后就很难发挥威力。

金戈铁马纵横沙场

“空地一体战”采用升级版的IRISZOOM引擎打造，这使得本作和《战争游戏——欧洲扩张》一样支持无缝缩放查看战场，同时画面效果有了显著进步。在游戏的地图设计上，制作者表示他们特别参照了现实中的斯堪的纳维亚地区卫星扫描图，并加入了诸如雪山、峡谷等新地形，配合更大的战场面积来考验玩家的战略部署与调度能力。至于多人模式方面，《战争游戏——空地一体战》最多支持20位玩家以10 vs 10的阵容展开交锋。

■江苏 老黑

超级房车大赛2
GRID 2

挂档上路，征战车坛的UFC赛事。

制作：Codemasters Southam
发行：Codemasters
类型：竞速
发售日期：2013年5月31日
期待值：★★★☆

曾几何时，赛车游戏几乎都将“故事性”视作增强游戏体验的必备元素，于是玩家被强制扣上了“菜鸟职业赛车手”“卧底警探”“地下飞车党”或者“力图成为警方黑名单头号人物的强迫症患者”一类的帽子，在赛道切换的间隙被迫欣赏各种与竞速毫无关系的过场动画，甚至还有各种无聊的QTE操作。也许是玩家反对的声音太大，也许是制作商自觉无趣，近期的竞速游戏总算能够把注意力放在车辆本身，而不是驾驶者的身上了。

世界车坛大乱斗

《超级房车大赛》的续作（以下简称GRID 2）却要再度逆历史潮流而动，游戏的职业生涯模式将采用线性叙事进行编排。本作的背景如下：一位脑满肠肥的权贵老爷Patrick Callaghan效仿UFC（终极格斗锦标赛）老版Dana White的运作模式，将全球所有合法与非法的竞速运动杂糅到了一起（唯一的限制条件就是参赛车辆必须拥有四个轮子），这就是WSR锦标赛。所有的参赛选手都可以驾驶自己的座驾使用擅长的手法来赢取“速度之王”的桂冠。在游戏的开头，踌躇满志的Callaghan对着镜头（也就是玩家本人）大加赞赏，表示“你”是他见过的最具有潜力的黑马，初出茅庐的资历并没有改变他的看法。

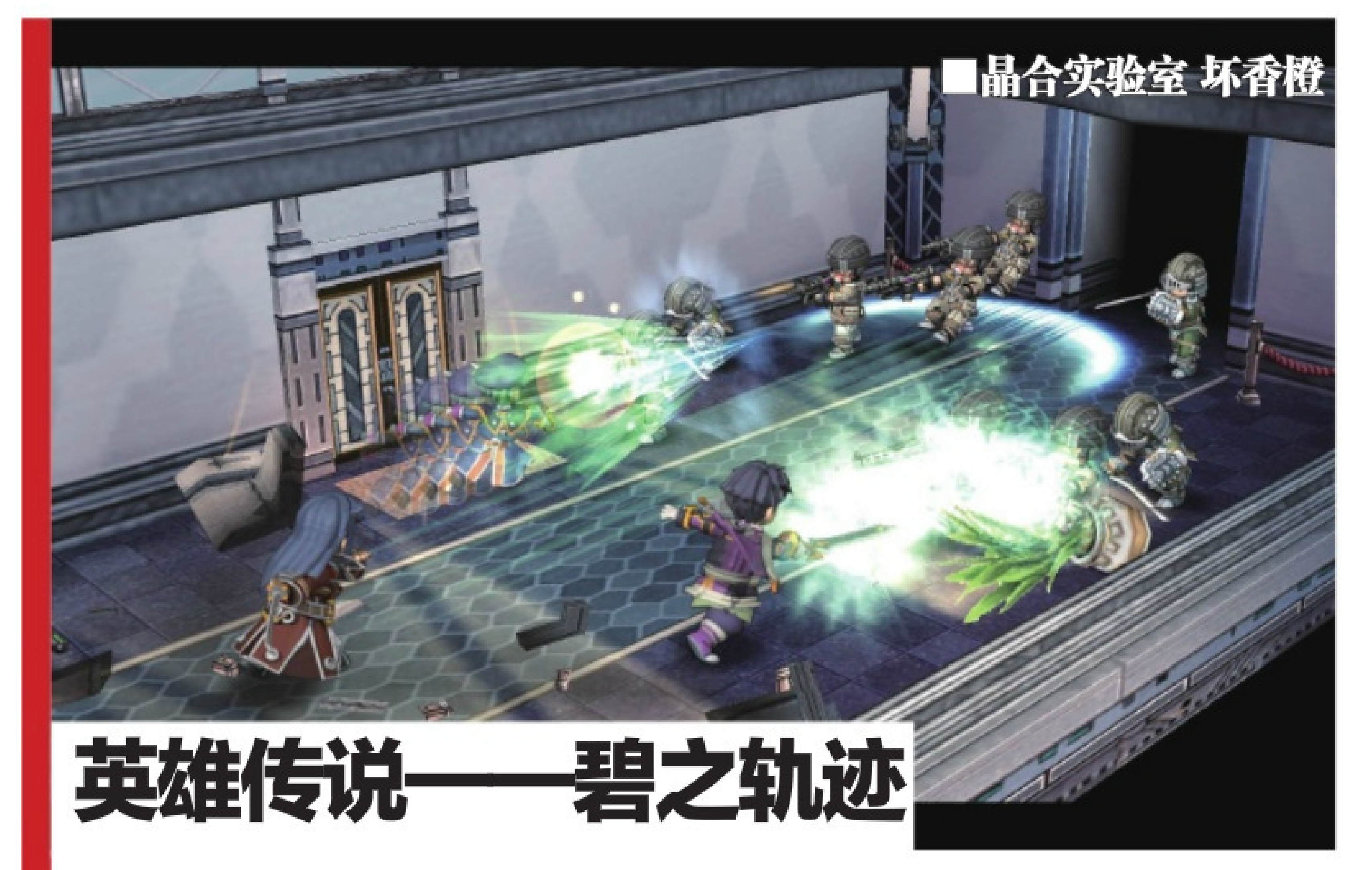
玩家的使命就是转战欧洲、北美和亚洲与当地知名的赛车俱乐部一决雌雄，以人挡超人佛挡超佛的驾驶将他们统统甩在身后取得冠军。每家组织都有自己擅长的“专业”，以及负责挑大梁的个性车手。就拿在西班牙会遭遇的街道赛车组织Eliminacion来说，这群地下飞车党最擅长的是淘汰赛（Elimination），也就是每隔30秒钟就会对参赛选手实施“末尾淘汰”的残酷规则赛事。他们的所有战术都是围绕“将玩家逼到最后一名”设计的，在与这群巴塞罗那飞车土匪对决的时候，不仅要熟悉街道的布局，而且还要时刻注意卡住有利位置，选择合理的超车路线，同时还要防范这帮狂人的危险驾驶动作。

线性故事将会引领我们前往全球最有特点的赛道，并且在那里同当地的“地头蛇”捉对厮杀。南加州的长途越野赛、芝加哥市中心大量90°的转角，以及英国布兰兹·哈奇赛道的起伏路和高速弯道，迫使玩家的技术必须从过去的一专多能，转变成样样精通。

见证弱鸟逆袭的历史

WSR虽然只是虚构的综合赛事，但Codemasters却通过拥有完整授权的电视、报纸和社交媒体将其打造成一项具有操作性的专业运动。ESPN体育中心的赛车评论员们将会在直播和回放中对参赛玩家的每个动作进行解说，专业赛车平媒会刊载各种评述文章，玩家还能在社交网络上培养自己的粉丝群体，观看草根阶层对自己近期表现的看法。


加州公路赛，体现直线加速性能的最佳战场



英雄传说——碧之轨迹

猜猜看，你应该用什么表情面对这次的“轨迹”？

尽管Falcom推出的当红RPG“轨迹”系列已经在名义上脱离了PC游戏领域，但在日式RPG爱好者群体中长盛不衰的人气影响下，经过开发工作室与代理商的共同努力，发售于PSP掌机的《英雄传说——碧之轨迹》终于被顺利移植到了PC平台上。和前作“零之轨迹”相同，回归PC的“碧之轨迹”拥有更加出色的分辨率与画面效果，完全中文化的剧情与系统更让不少玩家摆脱了语言不通的困扰。至于这次的移植水平是否会更上一层楼，上市之后自然会见分晓。作为目前最后一款使用旧款引擎制作的“轨迹”系列作品，我们自然不能指望本次的作品会在系统设计方面发生翻天覆地的变化，不过进一步的完善与增补还是存在的。另一方面，作为这个RPG系列一贯的宣传重点，“碧之轨迹”的剧情秉承了之前作品“精雕细琢”的创作原则，同时在“零之轨迹”引入的好感度设定也被进一步发扬光大——然而，从PSP玩家的反馈来看，这种剧情架构方面的改动可谓毁誉参半：尽管在一定程度上满足了不同玩家追求不同心仪角色的需求，但那种源自“空之轨迹”的“单纯的感动”荡然无存也是不争的事实。无论如何，作为第一款发售于2013年的中文化日式RPG，《英雄传说——碧之轨迹》的娱乐价值还是值得肯定的，“轨迹”系列的爱好者不要错过。P

制作：Falcom
发行：欢乐百世
类型：角色扮演
发售日期：2013年3月28日
期待度：★★★★



瘦长魅影——降临
Slender: The Arrival

诞生于互联网的都市恐怖传奇，再度来袭！

Slender MAN，指的是一个躯干细长、身穿黑衣并且没有面孔的诡异人型物体，通常出没于雾霭遍布的街巷与丛林中。据说，被这个怪物纠缠上的受害者会在很短的时间内遭遇一系列危及人身安全的怪异事故，倘若被纠缠的对象是小孩子的话甚至还会发生失踪事件——谢天谢地，这个听上去令人毛骨悚然的故事仅仅是诞生于国外某个惊悚主题交流论坛的“人造神话”而已，至于各种煞有介事地号称“冒死揭秘真相”的抓拍照片与短片不过是以讹传讹的再次演绎产物罢了。不过，鉴于这个话题确实在国外互联网上引起过强烈的反响（甚至还一度波及国内），精明的游戏制作人自然不会放过这个主题，发售于2012年的《瘦长魅影——8页》（Slender：The Eight Pages）就是个非常典型的例子。尽管这部游戏并没有复杂的系统与精致的画面，但凭借着出色的背景音效与气氛渲染，这部恐怖、压抑且看不到一丝希望的作品着实吓坏了不少贸然尝试的玩家，YouTube上甚至还出现了不少“惊声尖叫”的试玩视频。如今，这部惊悚小品的续作《瘦长魅影——降临》也要登场了！除了更完善的系统，更丰富的关卡与更出色的画面这些标准的进化指标之外，唯一不变的就是那种直面未知事物产生的极端恐慌——怎么样，你是否已经做好了再次考验勇气的准备？P

制作：Black Isle
发行：Black Isle
类型：冒险
发售日期：2013年3月26日
期待度：★★★



黎明传奇
Legends Of Dawn

"绿灯"照耀下的众筹游戏即将登场！

"绿灯"是什么？简单来说，这项由Valve公司于2012年中旬推出的服务可以理解为"独立游戏声望众筹"系统——埋头苦干的独立游戏制作人通过此服务上传演示动画、CG截图以及文字资料等内容，围观的群众利用自己的判断来决定是否支持这些尚处于孵化阶段的原型游戏，倘若人气高涨外加运气好，备受瞩目的独立游戏便可以通过Steam正式发行——当然，这种充满理想主义色彩的目标是否可以实现，目前尚不能下结论，不过我们至少能看到又一款被"绿灯"放行的独立游戏即将登场——《黎明传奇》（Legends of Dawn）：这款由克罗地亚Dreamatrix工作室开发的奇幻冒险游戏拥有一套自由度相当出色的系统，玩家可以在3个不同的种族当中任选其一展开冒险。从地牢、堡垒和码头到沼泽、神庙与岛屿，各具特色的区域可以充分地满足玩家的探索欲望，非线性的系统架构更让游戏的自由度再上一层楼。不同的天气、时间与环境会直接影响野生生物的AI反应，玩家需要结合实际情况调整自己的技能与战术才能在危机四伏的野外生存下去。最后，作为冒险与收集的补偿，手工艺系统当然是不可或缺的。尽管和大多数众筹游戏一样，《黎明传奇》的宣传充满了美轮美奂的描述，但谢天谢地，2013年第一季度的末尾我们就能验证它的真相。P

制作： Dreamatrix
发行： UIG
类型： 角色扮演
发售日期： 2013年3月31日
期待度： ★★★☆



特技摩托进化——黄金版
Trials Evolution: Gold Edition

重温童年经典，就是这么简单。

随着大批原定于2013年3月底与4月初发售的知名大作纷纷跳票，喧嚣一时的PC游戏市场似乎再次进入了萧条的平台期。不过，在这个低潮时刻，我们依然可以在电脑游戏发售列表上找到一些似乎值得尝试的小品，《特技摩托进化——黄金版》就是其中之一。从游戏模式来看，《特技摩托进化——黄金版》很容易让不少玩家联想到红白机平台上的经典作品《越野机车》（Excitebike），两者的基本内容同样都是驾驶越野摩托车飞跃各种极尽夸张之能事的障碍抵达终点，除了画质水平显而易见的差距之外，某些动作细节甚至完全可以用"如出一辙"来形容。当然，作为一部曾经登陆XBLA平台的PC移植版作品，《特技摩托进化——黄金版》自然不会欠缺多人游戏模式，全球玩家记录排行榜更为喜欢挑战极限的朋友提供了奋斗的原动力。除此之外，作为《越野机车》的精神继承者，曾经广受红白机玩家好评的自定义赛道系统也在《特技摩托进化——黄金版》当中完整地保留了下来，除了可以自由设定障碍机关的布局以及室内或室外赛场环境之外，骑手本身的造型也是允许玩家编辑修改的。总而言之，尽管这部游戏无法与那些备受瞩目的焦点大作相提并论，但在享受珍馐盛宴之余，适当地品尝一下清粥小菜也未尝不是个好主意，对不对？P

制作： RedLynx
发行： 育碧
类型： 竞速
发售日期： 2013年3月27日
期待度： ★★★



■晶合实验室 坏香橙

搏击俱乐部——游戏时刻

Fight Club：Game Time

信仰破灭、虚无主义、谎言、暴力、失眠与"你"

《搏击俱乐部》也能变成游戏？千真万确——既然秽语连篇的《处刑人》都可以明目张胆地被电影制片方与游戏开发商签下"改编游戏"的契约，那么显而易见，这个疯狂的业界压根就不存在什么"不可能"的概念。与那部曾经在20世纪90年代引起过轩然大波的原著主旨完全一致，游戏版的《搏击俱乐部》充斥着让人瞠目结舌的Cult气息：和当前流行的绝大多数沙盘架构角色扮演游戏不同，玩家在这部疯狂的作品中所扮演的角色就是"你"——没有任何自定义主角名称的机会，剧情与对话中也不会出现"你"的真名实姓，甚至连"你"的真实面貌也是个不解之谜——照镜子？想也别想，游戏中压根就不存在这种福利。另一方面，尽管"你"在游戏过程中从事的犯罪行为会遭到警方的通缉，但只要听从泰勒·哥顿这位NPC的循循诱导，有条不紊地设计出效果"惊世骇俗"的大规模破坏行动，志同道合的成员便会接二连三地通过"搏击俱乐部"这个组织加入到你的队伍中，最终颠覆整个消费主义社会体系也不是妄想——事实上，这正是游戏设计的标准结局之一。当然，倘若你在最后关头良心发现悬崖勒马制止了自己的毁灭计划，游戏也会安排一个看似重归正轨的所谓"Good End"，不过，相信看过小说原著的朋友都会清楚这个结局的真正含义。P

制作：Space Monkey
发行：PaperStreet Company
类型：角色扮演
发售日期：2013年4月1日
期待度：★★★★☆



■晶合实验室 坏香橙

SCP基金会——真相大白

SCP Foundation：The Fact

隐藏在这个世界表面之下的真相，也许比你的想象更黑暗。

必须承认，有时候，某些让人毛骨悚然的诡异事件确实会动摇我们对这个世界本质的认知，SCP基金会（SCP Foundation）就是其中的典范之一——最初，当这个记录超自然事件与产物的Wiki资料库出现在互联网上的时候，几乎所有人都认为这不过是个故弄玄虚的虚构轶闻集散中心而已。然而，发生在不久前的一桩新事件彻底改变了大多数人的观点：2013年2月29日，著名社交新闻站点Rebbit上出现了一个标题为《SCP基金会——真相大白》的讨论主题，内容除了一个容量为690MB的同名ISO文件下载链接外再无他物。遗憾的是，在大多数Rebbit用户留意到这个链接并下载之前，整个主题就被网站的管理员彻底蒸发并删除了所有的页面快照。不过，通过匿名留言板4ch上透露的信息，我们不难发现某些诡异的事实：严格来说，《SCP基金会——真相大白》是一部采用了云端技术构建的冒险解谜游戏，玩家将以第一人称视角来对位于北达科塔州立大学的一座楼梯井展开探索。值得留意的是，除了游戏的画面"看起来真实得过分"之外，几乎所有的试玩者意志都被位于楼梯井深处某个无法言喻的恐怖形体彻底击溃——至今依然没有任何清晰截图流出便是证明。根据ISO自述文件的信息，这部游戏将在2013年4月正式上市，你有勇气来一探究竟吗？P

制作：The Factory
发行：MC&D Ltd.
类型：冒险解谜
发售日期：2013年4月31日
期待度：☆☆☆☆☆



热带惊雷——返场

Tropic Thunder：Encore

千载难逢的好机会——200磅的汤姆·克鲁斯教我们跳舞！

事实再次证明，作为同样将视觉效果作为主要表现手段的艺术形式，电影与电子游戏在某种层面上确实存在共通之处——除了前面介绍过的《搏击俱乐部——游戏时刻》之外，《热带惊雷——返场》也是近期值得关注的电影改编游戏作品之一。作为曾经荣获2008年好莱坞电影节年度喜剧奖的经典之作，《热带惊雷》最知名的卖点就是“肆无忌惮地攻击好莱坞电影工业体系”以及“毫无节操可言的黑色幽默胡搞剧情”，让人兴奋的是，这两项引人注目的特色在制作方与投资人的强烈要求下被原封不动地灌入了游戏版的《热带惊雷——返场》之中。根据官方网站放出的信息，这部游戏最醒目的卖点便是“肆意妄为地抨击拜金主义泛滥成灾的当代电子游戏产业”外加“不知下限为何物的恶搞胡来故事情节”。更让人兴奋的是，电影原作的主力创作团队将对这部“百无禁忌只为折腾”的游戏倾全力提供协助，具体人员包括但不仅限于本·斯蒂勒、小罗伯特·唐尼、杰克·布莱克以及汤姆·克鲁斯——最后的那位甚至自掏腰包赞助了大部分的游戏制作费用。顺带一提，《热带惊雷——返场》的收藏版包含了数量丰富的周边赠品，例如《阿汤哥教你跳街舞》DVD、本·斯蒂勒授权主题人偶以及小罗伯特·唐尼签名版《恶魔小径》桌游等等，值得关注。P

制作： Coveted Crying Monkey
发行： The Pirate Bay
类型： 动作射击
发售日期： 2013年4月1日
期待度： ★★★★☆



JOJO的奇妙冒险——轻易发生在杜王町的肮脏行径

JOJO'S Bizarre Adventure：Dirty Deeds Done Dirt Cheap in Sendai

即将倾倒的天空下，在杜王町静悄悄奏响的安魂曲。

作为当代日本漫画最杰出的代表作之一，《JOJO的奇妙冒险》自从1987年开始在《少年JUMP》上刊登以来，凭借张力十足的画面风格、有血有肉的角色塑造以及精彩绝伦的故事剧情在全世界的漫画爱好者群体中赢得了极为出色的口碑。如今，这部长盛不衰的经典之作已经进入了连载的第25年，相关的纪念活动正在有条不紊地展开着布局：除了大受好评的新版电视动画，以及限定版刚刚公布便被预订一空的《JOJO的奇妙冒险——全明星大战》PS3游戏之外，PC游戏玩家同样也迎来了一份荡气回肠的豪礼：《JOJO的奇妙冒险——轻易发生在杜王町的肮脏行径》！从标题名称便不难看出，这是一部为所有骨灰级“JOJO”爱好者量身打造的诚意之作。游戏的背景设定为《JOJO的奇妙冒险》第4部的故事舞台、原型为日本仙台市的杜王町，玩家扮演的角色是这座港口市镇上的一位普通居民，在经历过一连串光怪陆离的奇妙冒险之后，命运轨迹逐渐与“JOJO”系列的主角产生了密切的交织。作为一部如假包换的“JOJO”主题游戏，原著中的大量经典设定自然不会缺席，诸如“波纹”“替身”甚至“黄金旋转”等超自然能力皆可被玩家掌握，同时斗智斗勇的精彩战斗同样也是重要卖点之一。这部诚意十足的游戏将在2013年4月末正式发售，敬请期待！P

制作： SPW Consortium
发行： SPW Consortium
类型： 角色扮演
发售日期： 2013年4月31日
期待度： ★★★★☆

DEAD SPACE 3

VISCERAL GAMES

破碎虚空启示录

——《死亡空间3》的世界

■ 策划 本刊编辑部

导读

P97 神印笼罩下的死亡世界——“死亡空间”系列概览

P104《死亡空间3》的“反恐”行动

P109 神印危机——《死亡空间3》剧情故事



神印笼罩下的死亡世界——《死亡空间》系列概览

《死亡空间》作为EA旗下的一款惊悚类FPS游戏，从2008年诞生至今，这个品牌已茁壮成长为横跨所有主力游戏平台，并威名远扬于影视、动漫、文学等不同领域的庞然大物。然而无论怎样，其基本模式依旧是沿袭自Ridley Scott执导的经典影片《异形》（Alien），在它所带给玩家、读者、观众们的故事中，大都包含了后现代的恐怖美感，而所有的故事，也大都会与以下三个背景元素相关：

1.行星碎裂

由于未来世界地球上的资源消耗殆尽，而人口数量却突破了千亿，出于对资源的强烈需求，人类研发出行星碎裂（Planet Crack）技术，可以对太空中的星球进行直接切割，并收集其中有价值的部分运送回地球或其他殖民地。在进行碎裂前首先要由工程人员抵达目标星球进行勘探，确认矿物品种、质量和储备量，科学家则会测算周围行星同作业星球的天体运动关系，以防止在碎裂开始后与其他行星发生碰撞。之后行星碎裂采矿舰会驶入目标星球轨道，并锁定勘探人员事先标注好的矿区，强大的激光束会从采矿舰的腹部射向星球地表，如手术刀一样对矿区进行均匀切割，将整个矿区从目标星球上切开，并用重力索将切下的矿块扣住，慢慢从星体表面剥离出来，升入同步静止轨道。采集到的巨型矿块会通过重力索送入采矿舰的核心区域——有4层之高的采矿甲板，半成品会在第三层中被液压装置粉碎，有用的资源会在一层甲板的精炼车间中被提取，然后通过传送带送入矿石仓库甲板，分门别类封存在不同的圆形储藏罐中，剩下的矿业垃圾则会被直接丢弃到太空中。如果一个星球的矿区面积较小，那么它可能会在碎裂完成后依旧保存下来。相反，那些矿产丰富的星球最终会在反复的碎裂后变得千疮百孔，最终解体。正因为这个原因，天体保护组织对和谐开采公司（Concordance Extraction Company，简称CEC）肆无忌惮摧毁行星的行为表示强烈反对，他们认为任何一颗星球的消失都会产生蝴蝶效应，影响宇宙的和谐稳定。但CEC则极力向人们证明，行星碎裂是“高效且安全”的资源获取技术，是“人类文明得以延续的最佳保证”。


将碎裂下来的矿块拖入同步静止轨道后，采矿舰就可以进行回收作业

2.神印石

神印石是一种起源自史前某种外星文明的生物进化器，它形似一块石碑，上面的铭文看上去像是某种神秘的外星文字，实际上则是一种奇特的基因排列方式。它所释放的细菌类寄生体只能作用于尸体，可以对死体细胞进行变异，可以使人类的尸体转化为一种只会疯狂杀戮的生物。并且神印还会通过释放某种频率的精神波，让影响范围内的人类出现幻觉，继而产生自杀和暴力倾向。原始的神印石叫做“黑神印”（Black


被发掘出来的红色神印石，是200多年前的地球政府秘密封存起来的山寨货，不过它依然具有可怕的魔力

Marker），在6500多万年前随同小行星堕落到地球上，虽然终结了恐龙时代，但也开启了地球生物向智慧生物的进化过程。而当人类再次接近神印时，由于“二次进化”的不可控及不完善，才催生出了各种邪恶的异形怪物。地球政府在掌握了黑神印的DNA序列等核心数据后，通过“逆向工程”制造出了黑神印的复制品——红色神印，准备用于研制完美的生物兵器。然而随之而来的大规模异形屠杀事件，让官方意识到这个项目难以控制，在迫不得已的情况下只好将复制出的12个红色神印分别送往其他星球秘密封存，以避免爆发感染事故危及地球及其他大型殖民地星球的安全。而在《死亡空间》初代中CEC公司的石村号采矿船“偶然”发现神印并爆发事故的星球，正是其中的一个秘密封存点。

3.统一教

统一教在《死亡空间》的世界观中有着重要的地位。神印作为统一教的图腾而受到崇拜，教内的一些狂热者一直在努力寻找并研究神印，他们相信神印上的外星文字就是人类的永生之道，膜拜并解开神印的秘密可以让人类获得“永恒的生命”。其实统一教绝大多数虔诚的信徒并不知道他们所信奉的教义和历史完全都是创始者为了满足个人的野心而伪造的，教会推崇的所谓救世主、殉道者Altman其实正是被第一代教主Markoff所谋杀。Altman曾是一位人类学博士，他在墨西哥尤卡坦半岛的希克苏鲁伯陨石坑开展探求人类起源的研究工作时发现了黑神印石的存在，作为一名“被选中者”，他并没有像其他人那样陷入疯狂，而是在神印石的精神引导下获得了神印核心数据以及关闭神印的“钥匙”。然而还没等他来得及关闭神印以结束灾难，便被负有军方使命的Markoff杀害，


表面上被统一教奉为先知，实则被统一教第一代教主杀害的Altman

Markoff在将抢来的神印数据交给军方完成使命的同时，还创建了统一教，将遇害的Altman塑造成政府阴谋的牺牲品，冠以“教派创始人”“先知”和“殉道者”的头衔来忽悠教徒，用所谓的“永生”将献祭和献身渲染成一种宗教情怀，甚至鼓励人们以集体自杀的方式为教会储备“资源”，其真实面目其实都是为了扩充财力并诱导民众提供自己的身体以进行生物变异试验的骗局。因此，统一教就是一个以实现“生命永恒”为幌子，实际上却是以无数人的生命作为消耗品满足一己之私，并最终会打开地狱之门的邪教。

了解上述《死亡空间》世界观中的三个背景元素，有助于理解“死亡空间”系列中各种故事的来龙去脉，下面我们就来浏览一下“死亡空间”系列华丽的家族阵容。

一、游戏系列

1.正传

●《死亡空间》（Dead Space）2008年

公元2508年，地球资源枯竭殆尽，人类陷入空前危机。矿业巨头CEC决定向太空拓展业务，第一艘碎星者级宇宙采矿船石村号诞生。石村号第35次远航作业的目标是一颗叫艾吉斯七号的行星，船员们在地层深处发现了一座神印石碑（The Marker），消息传回地球引起巨大轰动，不料石村号很快与地球失去联系。CEC公司派出一支五人援救小队前往艾吉斯七号探查真相，主人公艾萨克·克拉克（Issac Clarke）是CEC公司的工程师，因收到担任石村号医官的女友——尼珂·布伦南（Nicole Brennan）的紧急呼救而自愿加入援救队。


救援小组抵达位于艾吉斯七号行星轨道上的石村号宇宙采集舰

当他们抵达艾吉斯七号后却发现石村号已被可怕的尸变怪占据，艾萨克总会看到女友尼珂的幻象，耳边也不断传来她说话的声音。保安队长查克为掩护艾萨克战死，女电脑专家肯德拉杀害幸存者凯恩博士企图夺走神印石逃回地球——原

来她是一个卧底的统一教徒！肯德拉告诉艾萨克关于神印石的来龙去脉，并说出尼珂其实早已在尸变浩劫中自杀，艾萨克一路所闻所见都是神印石营造的幻觉。自以为阴谋得逞的肯德拉被神印石催生的怪物主脑（Hive Mind）所杀，艾萨克经过苦战击败主脑，最后进入救生舱逃离即将毁灭的艾吉斯七号行星。

※花絮

暗示剧情结局的关卡名藏头诗是《死亡空间》首作始创的传统设定，一代中将12个关卡的英文首字母横联可得到短句：“N.I.C.O.L.E. I.S. D.E.A.D.”（尼珂已死），这个句子包含的3个单词也各藏玄机，每个单词的最后一个字母那关必有Boss战。一代中的多数主要角色都死于组成“死亡”这个英文单词的最后4关——查克死在第9关，莫瑟博士死于第10关，凯恩死于第11关，肯德拉死于第12关。而游戏名《死亡空间》（Dead Space）本身也具有多重含义，一方面是指神印石所创造的死亡地带，另外也指太空场景中大量的死亡事件，同时还暗示着主人公孤立无援、求救无门的绝境氛围。

●《死亡空间2》（Dead Space 2）2011年

侥幸逃生的艾萨克被地球政府秘密囚禁在土卫六泰坦轨道上的斯帕诺空间站，永无休止的审讯和痛苦不堪的活体实验对他的心智造成了极大的摧残，崩溃失忆的艾萨克眼前频繁出现尼珂和神印石。一群统一教徒突袭空间站研究所结束了这段噩梦般的日子，艾萨克发现自己的身体不断向外界发送类似神印魔石的精神感应信号，原来艾吉斯七号行星上的神印石在毁灭前已将自身密码植入到了艾萨克的意识深处，鬼迷心窍的蒂德曼（Tiedemann）博士利用包括艾萨克在内的多名感染者复制克隆版神印石，恐怖的尸变再度爆发。

摆脱了统一教徒的纠缠后，艾萨克与疯癫狱友诺兰·斯特罗斯（Nolan Stross）以及CEC公司女飞行员艾莉·兰佛德（Ellie Langford）互助逃亡，前女友尼珂的幻象仍不断出现，受惑于心魔的艾萨克分不清虚幻与现实，险些自杀。在艾莉的帮助下，艾萨克通过眼部手术激活了体内的神印密码，他干掉了疯狂的蒂德曼博士后又进入到自己的意识深处击败了以尼珂形态出现的心魔，这时空间站的核反应堆已进入自爆倒计时程序，紧急关头下艾莉驾驶炮艇赶到，两人携手逃生。



艾萨克认识了女飞行员艾莉

※花絮

《死亡空间2》增加了多人联线功能，不过却未能延续关卡名藏头诗的传统。刚开始游戏时主菜单背景为散乱漂浮的神印石碎片，随着游戏剧情不断发展，返回主菜单可看到那些碎片逐渐凝聚组合，最终在任意难度下通关后，主菜单背景会显现出一块完整的红色神印石。另外，在主菜单下的各分支菜单内背景图中都有大量统一教的宣传口号。二代所有墙上的时钟都停在12点整的位置，据说这是在暗示空间站内的那个神印石的调查编号——12。

在游戏中许多密封舱门上方都有温度或压力读数，最下列还会有一串横向滚动的文字，文字中的ERTS其实是EA公司在美国纳斯达克股市的缩写代码，后面的数字85.56代表着EA公司股票在2005年1月曾达到的历史最高价位。在第一关，当主角经过医疗站时还能在墙上的X光片中看到游戏制作商Visceral Games的徽标。

●《死亡空间3》（Dead Space 3）2013年



在陶瓦兰蒂斯行星上找到的外星人遗骸

公元2314年，一支殖民地军探险队在冰冻行星沃兰提斯上的飞船残骸中找到一个筒状宝物——钥匙（Codex），然而探险队首领莫哈德将军在杀死所有队员后饮弹自尽了。2514年，隐居在新地平线殖民地的艾萨克·克拉克被殖民地军上尉罗伯特·诺顿（Robert Norton）和军士长约翰·卡沃尔（John Carver）挟持前去营救因搜寻神印石受困的艾莉，在抵达沃兰提斯后，艾萨克惊讶地发现艾莉与诺顿已成恋人，诺顿甚至将探险队的行踪出卖给“心环”首领丹尼克（Danik）从而引来更多的追杀者。艾萨克从本地外星生物罗塞塔（Rosetta）残骸脑部留存的信息得知，神印通过大规模尸变吸取能量，已进化为终极形态——神印伴星（Brother Moons），这种月球般大小的魔物能够向整个银河系播撒信号引诱更多文明生物入瓮。当年幸存的外星人制造了一台能阻止神印石进化的巨型机器，但原本是海洋世界的沃兰提斯也因此变成了万里冰封的死星，而启动机器的关键正是200年前殖民地军探险队找到的筒状钥匙……

※花絮

关卡名藏头诗的传统在三代得以重续，如果把三代全部19关名称的英文首字母横联起来可以得到以下句子：“B.R.O.T.H.E.R. M.O.O.N.S. A.R.E. A.W.A.K.E.”（伴星已苏醒），如果再去掉序章和第一章，仅把剩下的17关首字母横联，又能得

到一个新句子“O.T.H.E.R. M.O.O.N.S. A.R.E. A.W.A.K.E.”（其他伴星已苏醒）。这是否在暗示宇宙中还有更多的神印伴星？

2.外传

●《死亡空间——采掘》（Dead Space：Extraction）2009年



《死亡空间——采掘》的任天堂Wii版封面

《采掘》是《死亡空间》系列1代的资料片，本作仅有任天堂Wii和索尼PS3主机平台版本。游戏剧情发生在1代正传前，前往艾吉斯七号行星调查离奇凶案的警探纳桑·麦克内尔（Nathan McNeill）与时任石村号保安的老友盖比·威勒（Gabe Weller）突遭尸变怪围攻，救出莱克辛·莫多克（Lexine Murdock）后，在主管华伦·埃克哈特（Warren Eckhardt）的帮助下，众人乘坐飞艇逃向石村号，但这里的情况比地面上更糟。身为统一教徒的埃克哈特意图害人反被怪物所杀，三人找到一艘小飞船后破坏舰载火炮逃离石村号。此时艾萨克乘坐的救援飞船正好赶到，莫多克试图警告救援飞船未果，在她身后突然冒出麦克内尔所化的尸变怪……

《采掘》也有关卡名藏头诗设定，总共10关首字母可拼出“W.A.R.R.E.N. L.I.E.S.”（华伦说谎），暗示着4位生存者之一华伦·埃克哈特不是个好货。这款游戏的风格和PC版《死亡空间》并不相同，玩家无法自由控制主角移动，只能按既定路线前进的同时开枪射击沿途看到的怪物。

●《死亡空间——燃烧》（Dead Space：Ignition）2010年

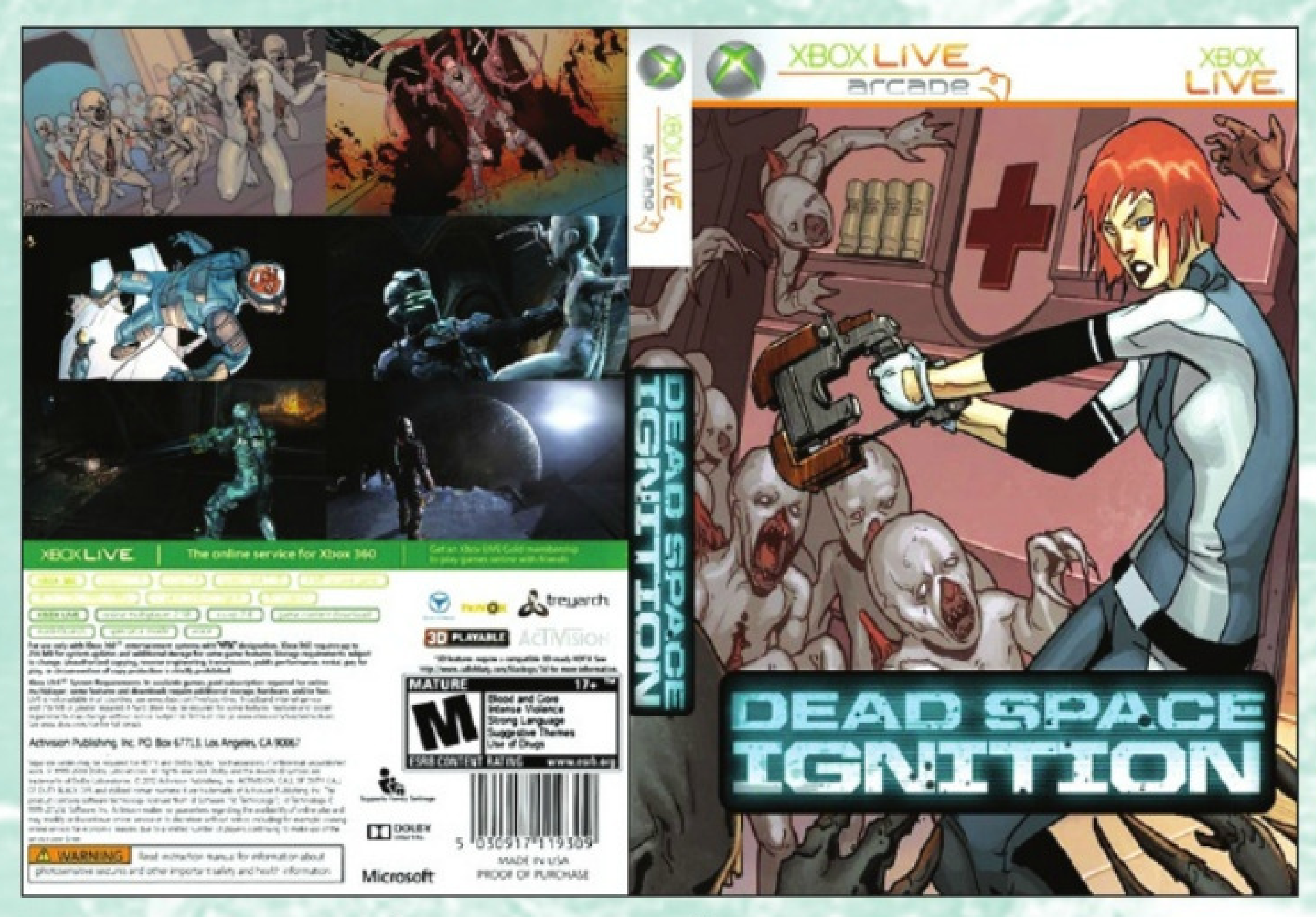
《燃烧》是一款漫画风格的解谜游戏，主角通过各种小游戏展现自己的工程师特有技能，通关后还可获得能够引入《死亡空间2》的奖励道具，包括有增加15%护甲和15格物品栏的黑客套装、黑客波束枪、黑客技能加成、额外的技能点、血包、弹药和档案音频等。不过这部资料片仅通过Xbox LIVE和索尼的PSN网络平台对外发布。《燃烧》的剧情发生于1代正传3年之后，时间比2代故事早几个小时。斯帕诺空间站的技术工程师弗朗哥·德利尔（Franco Delille）与自己暗恋的女同事萨拉·安达辛（Sarah Andarsyn）到处维修各种故障部件，他们同样遭遇了席卷整个空间站的尸变狂潮，最后弗朗哥潜入精神病人研究所破解密码释放了一名发疯的囚徒，此人正是PC版正传1代的主角艾萨克·克拉克。

●《死亡空间移动版》（Dead Space Mobile）2011年

本作也称《死亡空间iOS版》，本作剧情和资料片《燃烧》所处的时间段相同，都发生在正传1代和2代之间。在游戏中玩家扮演一名代号万达尔的统一教女教徒嘉丽·诺顿（Karrie Norton），前往土卫六泰坦执行秘密任务。万达尔在情报联络员泰勒（Tyler）的指引下先后摧毁了斯帕诺空间站的动力和通讯设施，她误以为自己所做的一切都是为了遏制尸变狂潮，但当她发现自己被利用和欺骗后则毅然叛出教门。经过无数冒险和战斗后，万达尔与堵塞空间站核心区的巨型变异怪展开决战，获得胜利的万达尔身受重伤奄奄一息，她留下一份音频数据文档记载自己的冒险经历。在最后的监控屏幕上，战斗现场只剩下丢弃的头盔和一摊鲜血，抗争命运的女英雄不知去向。



《死亡空间移动版》中的女英雄万达尔孤身冒险



《死亡空间——燃烧》的Xbox版封面

本作也有关卡名藏头诗设定，12关关卡名首字母拼起来是“H.E.W.I.L.L.B.E.T.R.A.Y.”（他会背叛），这个他指的是万达尔的情报联络人泰勒。万达尔在幻觉中总会看到尸变怪，暗示她可能曾有接触神印石的经历。

●《死亡空间2——断绝》（Dead Space 2: Severed）2011年

《断绝》是《死亡空间2》的一个仅有两关的DLC资料片，该资料片的剧情在时间上位于一代资料片《采掘》3年后，主人公是前石村号保安队军士长盖比·威勒（Gabe Weller）。当斯帕诺空间站发生尸变后，盖比救出妻子莱克辛·莫多克（Lexine Murdock）后一同逃亡，保安队长维克多奉蒂德曼博士的命令杀人灭口。盖比消灭尸变怪并击毙维克多后成功掩护怀孕的莱克辛逃脱，但他自己却失去双腿陷入昏迷。盖比的尸体最终被不明身份的人带走研究，莱克辛则下落不明。

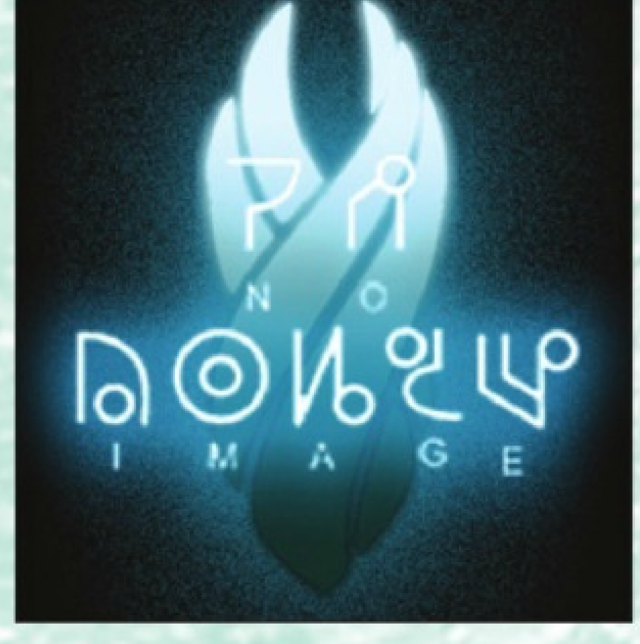


《死亡空间2——断绝》中的前石村号保安队军士长盖比·威勒

《断绝》的封面完全模仿《死亡空间2》，仅将艾萨克换成盖比，资料片中的许多场景也是由《死亡空间2》的多人模式地图“泰坦矿区”改编而成，盖比经过的很多地点都与艾萨克的足迹有交叉。

●《死亡空间3——觉醒》（Dead Space 3: Awakened）2013年

《觉醒》是计划于2013年3月发布的DLC资料片，截至笔者发稿时其具体内容和关卡数目前仍是未知，但游戏制作总监史蒂夫·帕普齐斯称，该资料片将为玩家们带来全系列最恐惧和最惊悚的内容，它是否能够挽回一些《死亡空间3》“反恐怖”的恶名，还需拭目以待。



预计中的《死亡空间3——觉醒》封面

二、动漫文学

●《死亡空间——坍塌》（Dead Space: Downfall）2008年



在《死亡空间——坍塌》中的红发保安队长文森特率众抗击

《坍塌》的剧情发生在游戏一代之前，这部动画片以石村号女保安队长艾丽莎·文森特（Alissa Vincent）的视频遗言为开头，采用倒叙方式详细描述了艾吉斯七号行星发生尸变浩劫的前后经过。在艾吉斯七号行星上发现的神印石引起了轩然大波，科学家们在发掘现场找到的古代挖掘机表明这东西是有人故意埋放在这里的，以石村号船长马赛亚斯为首的统一教信徒们坚持要将神印魔石带回地球，以实现统一教“合众为一”的至高理想。但以科学家凯恩博士为首的理智派则认为神印石绝非吉物，地表殖民基地频繁出现的狂暴杀人案就是证明。就在两派人马争论不休之际，停尸间内的死者纷纷变成可怕的怪物，它们屠光殖民基地后又登陆石村号大杀四方。舰桥上的激烈争吵中，凯恩博士失手杀死了船长马赛亚斯后逃走，个性剽悍的红发女保安队长艾丽莎·文森特带领一帮队员奋力抗击入侵的尸变怪，经过多轮浴血奋战，只身仅存的艾丽莎在绝望中留下视频遗书，然后开启气密舱门与扑上来的群怪同归于尽。而此时，艾萨克乘坐的救援飞船已出现在石村号窗外，不过在舰桥内目睹这一切的，只剩下无数的尸变怪。

●《死亡空间——余波》（Dead Space: Aftermath）2011年

这部90分钟的动画片混合了2D和3D两种画风，讲述的是游戏一代之后的事情。石村号与救援小组先后失去联系，地球政府不得不派出奥班农号星舰前往艾吉斯七号行星，这艘星舰明面上的任务是稳定艾吉斯七号濒临崩溃的重力体系，



在《死亡空间——余波》中被困在机舱室内的4位主角

其实它还肩负着搜索神印石的秘密使命。遗憾的是，奥班农号星舰很快也与地球失去联系。不久后一艘战斗截击舰在艾吉斯星系发现了伤痕累累的奥班农号，海军陆战队士兵们登船搜获4名神志恍惚的幸存者。

在返回土卫六泰坦斯帕诺空间站的途中，战舰上的督察员对4人进行了秘密审讯。保安队长尼古拉斯·库特纳（Nickolas Kuttner）因神印石碎片产生幻觉而发疯杀人，他最终开启密封舱门结束了自己的生命。工程师亚历山卓·博格斯（Alejandro Borges）反对为了神印石而置大众性命于不顾，审讯结束后他被督察员下令处死。首席科学官诺兰·斯特罗斯（Nolan Stross）受到神印石的影响最深，他到处涂写怪异字符，还杀死了自己的妻儿，不过他是最了解神印石运作机理的人，因此被留下活口。暗恋斯特罗斯的女医生伊萨贝拉·赵（Isabella Cho）全程见证了奥班农号上的尸变惨剧，她将神印石碎片投入跃迁引擎中消除了祸根。在审讯中赵意识到奥班农号前往艾吉斯星系是地球政府蓄意谋划的活体试验，出于良知她拒绝与督察员合作研究神印石，最后赵被处死并被扣上恐怖分子的罪名——艾吉斯七号爆炸、石村号和奥班农号的灾难全都栽到她头上。斯特罗斯被送往斯帕诺空间站准备接受研究，除他之外，研究所里还有一位研究对象，此人正是数周前在艾吉斯星系找到的艾萨克·克拉克。

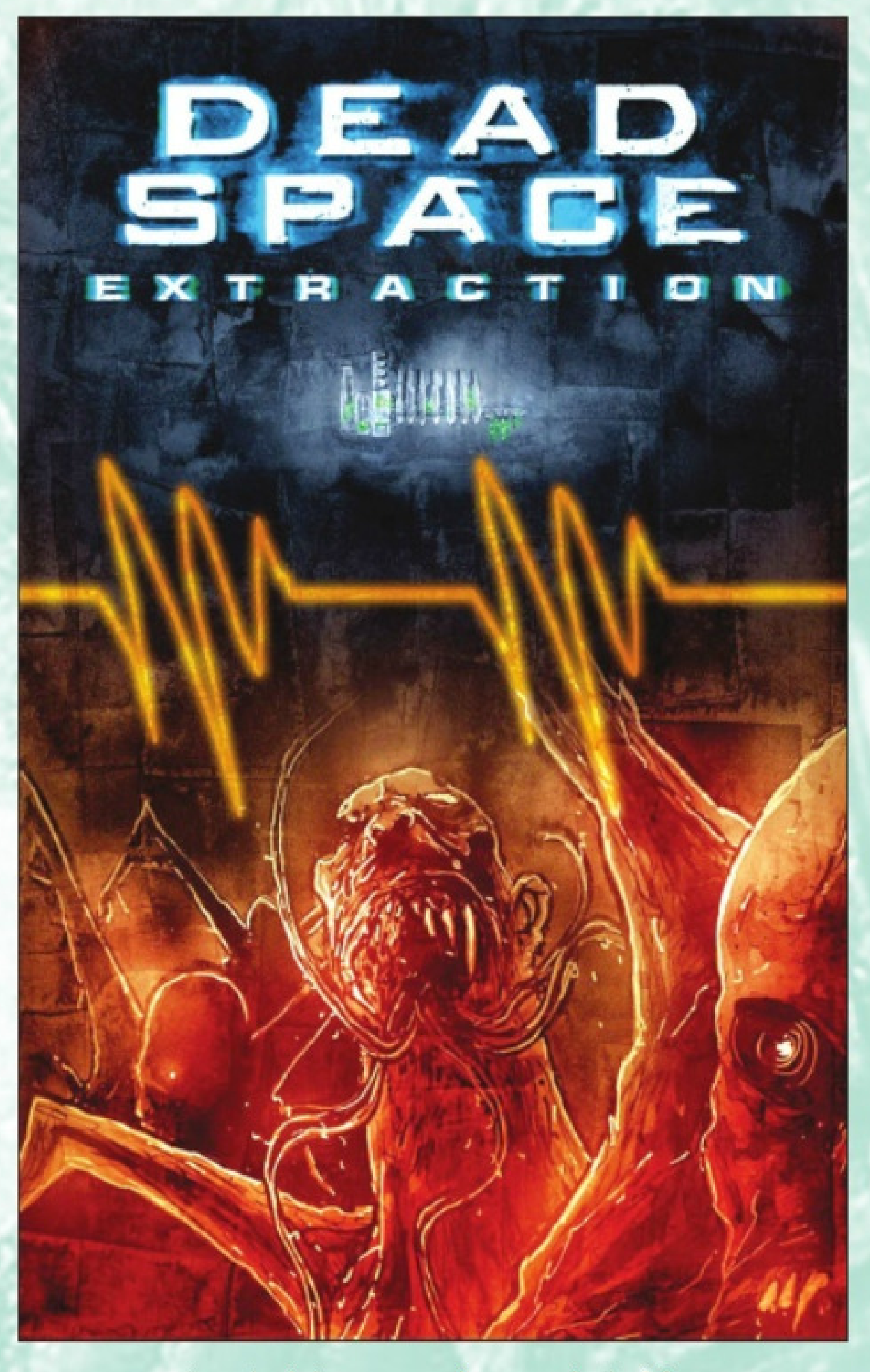
●《死亡空间漫画版》（Dead Space Comic）2008年

本作是Image Comics公司推出的一代前传漫画，玩家可通过Xbox LIVE、PSN等网站下载该漫画的动画版，而在《死亡空间——采掘》中也可以解锁这个动画版。这套6集漫画以派驻艾吉斯七号行星上的地表保安队军士长亚伯拉罕·诺伊曼（Abraham Neumann）为主角，尸变爆发后诺伊曼力图帮助无辜者逃生，在战斗中他失去了包括女友玛拉在内的所有伙伴，诺伊曼留下视频遗书要求使用核弹摧毁与神印石有关的一切东西。他最后的遗言是："别来找我，因为你们肯定不会喜欢找到的东西"，这句台词据说是模仿科幻电影《人猿星球》中的对白。



《死亡空间漫画版》封面

●《死亡空间——采掘漫画版》（Dead Space: Extraction Comics）2009年



《死亡空间——采掘漫画版》封面

这套漫画基于同名游戏《死亡空间——采掘》而创作，故事以石村号主治医官尼珂·布伦南（Nicole Brennan）的视角见证艾吉斯七号行星事件。尼珂获得升职后随石村号来到艾吉斯七号，不料登陆行星的殖民者们迅速卷入莫名其妙的自相残杀，她力图找到治愈尸变的药方，却发现周围的活人越来越少，陷入恐惧的尼珂只好逃回舱中向男友艾萨克·克拉克发出最后的求救信号。

●《死亡空间——殉道者》（Dead Space: Martyr）2010年

《殉道者》是奇幻作家伊文森为《死亡空间》撰写的前传小说，该书讲述了统一教从创建到昌盛的完整历史。

●《死亡空间——回收》（Dead Space: Salvage）2010年

本作是一部漫画小说，由安东尼·约翰斯顿撰文，克里斯托弗·夏作画。本作故事讲述艾吉斯七号行星事件后，地球政府和统一教一直在搜寻失踪的石村号星舰以及神印石。一伙非法盗采者无意中找到了石村号，船上的神印石碎片很快让他们失去理智开始相互残杀，其中有叛徒拿着碎片

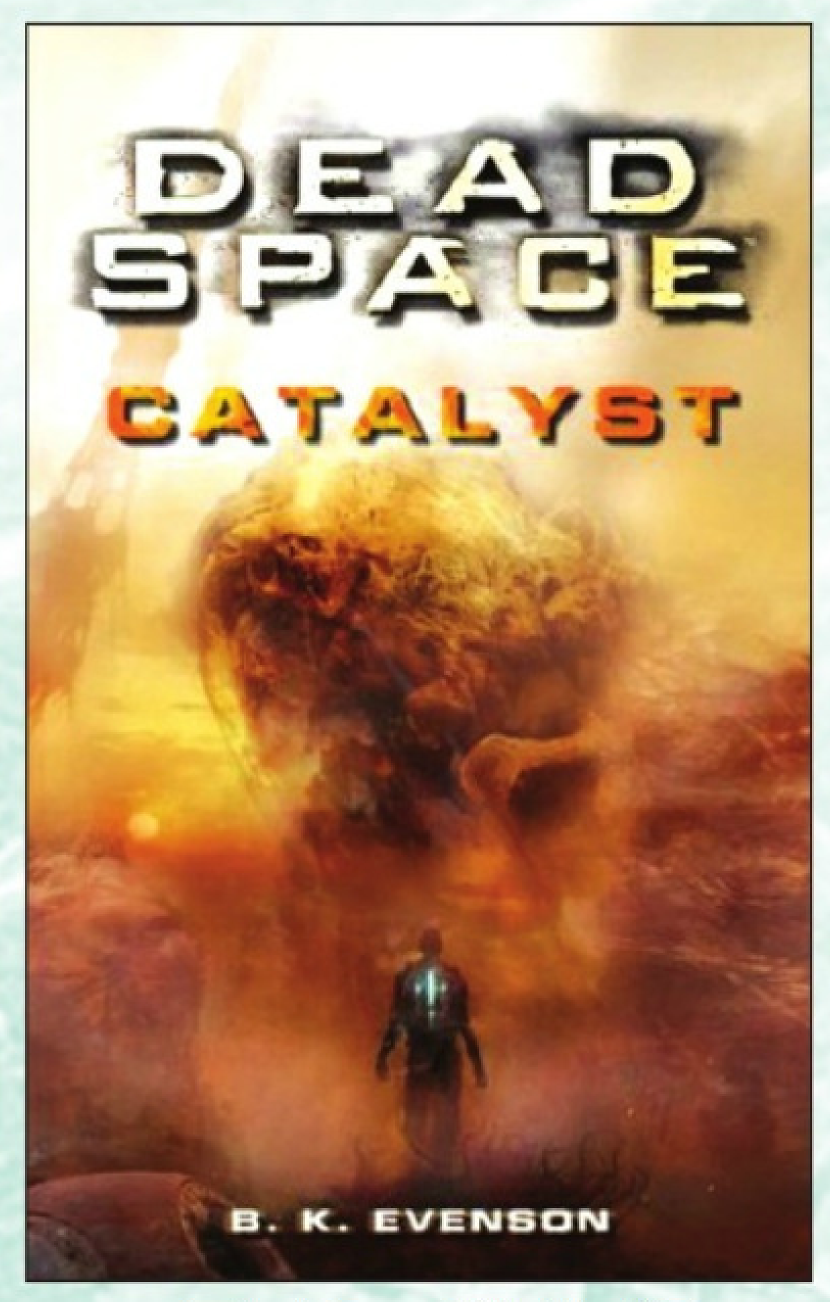


《死亡空间——回收》封面

去找地球政府军告密，结果却引来一心想找到神印石的白袍会（the Oracles），地球政府的海军陆战队和白袍会特工几乎杀光了所有盗采者，但石村号上出现的尸变怪也干掉了这些凶徒，最后盗采舰指挥官斯蒂芬·施耐德（Stefan Schneider）偷乘白袍会特工的隐形飞船只身逃脱，石村号落入地球政府手中。

●《死亡空间——催化剂》（Dead Space: Catalyst）2012年

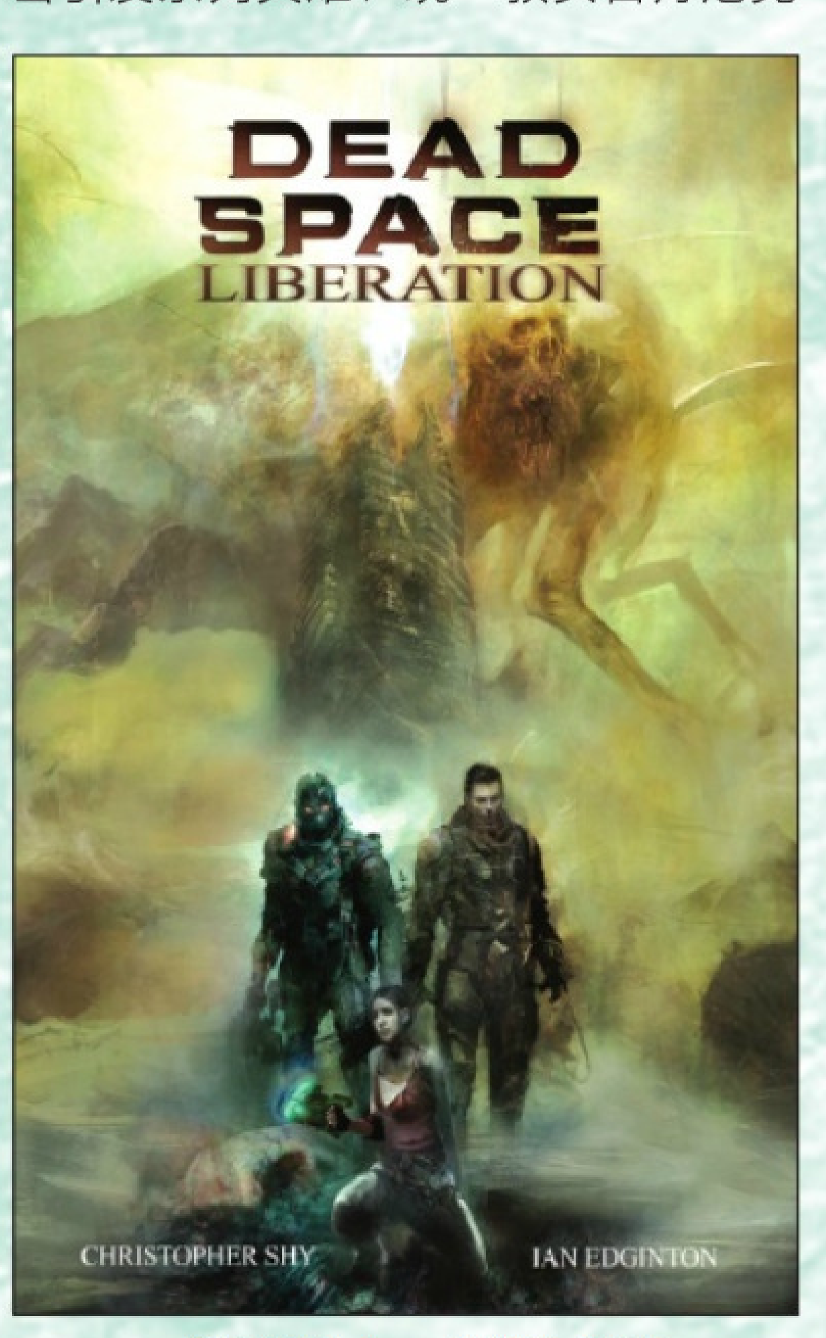
《催化剂》是奇幻作家伊文森的小说《殉道者》的续篇，这个故事讲述了两位亲兄弟与神印石的恩怨情仇。地外行星贫民窟中长大的杰西（Jensi）和伊斯特（Istvan）从小过着不知温饱的日子，杰西为人厚道持家有道，伊斯特身负异禀行事疯癫。母亲死后，杰西被领养并接受教育迈入中产阶层，伊斯特却留在贫民窟变成世人眼中的怪胎，他因为遵循怪异耳语指引刺杀政客而被送到银河系最偏远的阿斯帕拉（Aspera）行星监狱。统一教研究小组发现伊斯特居然能与红色神印石心灵沟通，于是他被授予了天选预言者的称号。心系兄弟的杰西想尽办法潜入监狱欲救伊斯特，但随之爆发的尸变浩劫却令两人走投无路，绝望的杰西射杀了彻底堕入幻境的伊斯特，随后也饮弹自尽。



《死亡空间——催化剂》封面

●《死亡空间——解放》（Dead Space: Liberation）2013年

《解放》也是一部漫画小说，由伊恩·爱丁顿撰文，克里斯托弗·夏作画，此书在近期纽约时代热销漫画小说排行榜上位列第三。《解放》的故事发生在《死亡空间3》的剧情之前，约翰·卡沃尔原本是阿克索行星上的地球防卫军战士，他守卫的4号神印石遭到导弹袭击引发系列灾难，统一教头目丹尼克（Danik）杀害了卡沃尔的妻儿并将他们变成怪物，卡沃尔被艾莉救出后加入罗伯特·诺顿上尉的殖民地军。卡沃尔的妻子达玛拉是研究神印石的专家，众人根据她留下的线索辗转于不同空间站搜寻传说中的主体源码。摆脱丹尼克的追杀后，艾莉先行飞往沃兰提斯行星，诺顿和卡沃尔则去寻找唯一能翻译神印密码的艾萨克·克拉克。



《死亡空间——解放》封面

●《未知幸存者》（No Known Survivors）

《未知幸存者》是EA伴随《死亡空间》推出的专题网站，该网站以大量互动内容、3D动画、真人语音、原创视频讲述了两个悲剧故事，玩家需要像玩老式解谜游戏一样搜索点击才能推动剧情发展。第一个故事叫《错位之爱》，讲述石村号医务舱的肢体移植技师乔治·格雷戈（George Greggs）不可救药地爱上了女保安官高蒂尔，被困舱中的格雷戈收到高蒂尔发来的绝交邮件的同时也被怪物杀死，但他的手中依然紧握着高蒂尔的断指。第二个故事《13》描述3名太空研究学者误入艾吉斯星系，主角史蒂芬（Stefan）发现同事盖文谋杀了另一同事丹尼斯，经过调查得知盖文竟然是某个神秘组织的卧底特工，为保住石村号事件的秘密不惜消灭所有知情者。史蒂芬最终也被盖文刺死，盖文行凶之后选择自杀作为归宿。P


《未知幸存者》的故事充满抑郁黑暗的气息



《死亡空间3》的“反恐”行动

无论是游戏媒体还是玩家们，对《死亡空间3》（以下简称DS3）最为普遍的看法，便是本作缺乏恐怖感，变成了虐怪游戏，好像《生化危机》系列从4到5代这种如同过山车式的转型一样。那么，究竟是哪一个环节出了问题？

是敌人太弱吗?

恐怖题材之所以能够让玩家们心跳加速、汗流浃背，其手段无外乎是敌人的设计、氛围的渲染、剧情的悬疑感这三大法宝。对于游戏作品来说，敌兵从外形到战斗力给予玩家的压迫感是设计的重中之重。DS3给人的最大负面影响，就在于尸变怪（Necromorph）已经不再承载着神秘和未知所带来的恐惧，它们更像是等待着主角艾萨克和好基友John集中扑杀的无脑怪物，相比较来说，显然1代中它们初登场时的形象更能够胜任这款游戏真正意义上的主角。

从形象设计上来说，DS初代的尸变怪与其说拥有视觉上的恐怖感，倒不如说是诡异感。无论它们变异得有多夸张，都符合人体解剖学的原理（当年Visceral Games的美工组可是在解剖室“深入学习”过一段时间的，这帮重口味的家伙……），你可以发现怪物身上变异的组织和肢体都属于典型的不正常生长（肌肉看上去还很新鲜）。无论是行走、奔跑还是爬行的速度，都是在人的生理能力范围之类。玩家总可以感受到它们曾经是自己的同类，并且一眼就可以看出那些的宿主是船员，那些是孕妇，那些曾是天真无邪的儿童。即便将它们打烂，断肢部分依然会有黑色的絮状物体像触手一样摇曳，试图修复死体细胞，显示真正的敌人并不是这些实质上早已经死亡的人类同胞，而是弥散在这个战栗空间中每一个角落里的未知存在。


叛逆的主角不得不再次投身拯救人类的伟大任务，还有一个由妹子、好基友、技术宅组成的团队，有这样的好莱坞Style正义联盟，再猛的Boss也不在话下

DS初代对尸变怪的设计，主要是为了配合其战斗方式的特色。与传统射击游戏不同的是，DS并不强调武器的伤害输出，尽管胡打一通也可以将它们揍趴下，但要耗费更多的弹药，即便赢得一场战斗的胜利，资源的浪费也很快会将玩家拖入供给不足的恶性循环中，因此玩家必须要针对每种怪物身体上的弱点实施巧打。DS讲究的就是让玩家在惊悚之余，还要冷静地使用各种看起来完全不靠谱的“焊工装备”将怪物大卸八块。因此怪物本身所带来的那些并不会对游戏主角产生任何杀伤的紧张、压抑和恐慌情绪，成为了它们影响玩家最厉害的武器，玩家在游戏中的“反恐”过程实际上就是在跟自己的心理状态较劲。

如果单纯从战斗力来说，DS3中的尸变怪与初代相比已有天壤之别。尽管本作90%的怪物都来自于前两作，但除了那种从背后变异出3只触手往外射飞行道具的怪物外，其他根本就找不到行动速度正常一点的品种了，无论是谁，冲到艾叔眼前最多也就是3秒的事情。虽然将玩家丢入怪物海的情况在2代也经常出现，但那时候的敌方阵容至少还是快慢

胖瘦搭配起来的，这就给玩家各个击破提供了战术施展的空间。而在本作中，怪物每次都约好了从四面八方展开合围，主角的战术和走位根本无从谈起，因为完全没有时间考虑安排战术，也跑不过一个个具备疯狗精神的怪（回想在2代优哉地放置诡雷然后引诱怪物们上钩的快感，真的是一去不复返了）。新增的翻滚由于别扭的操作和鸡肋的效果又派不上多大用场。只要被怪物打出硬直，艾叔就会被一拥而上的怪们群欧至死，连换枪和补血都来不及。相对来说，即便在已经开始走大片路线的DS2中，怪物的安排和场景设计也还是相当考究的，这曾经的特色到了DS3中就只剩下了两招——怪物要多（无限刷兵点的存在明显增加），冲起来要快。艾萨克们只能凭借手里的家伙硬扛，要么虐怪，要么被虐，与恐怖无关。



虽然形象依然是走扭曲路线，但本作中的尸变怪们更像是一群走2B路线的无脑怪兽



敌人在近战中威力过大，即便能够用QTE挣脱也要费许多血，逼着玩家必须在中远距离就将它们打烂！

是面对拥有数量优势的敌人，玩家也需要控制好战斗的节奏。就拿2代统一教教堂十几个“孩童怪”涌过来的名场面来说，换到本作中，绝对只有拿机枪全部“突突”这一种解决方案。而在前作中，拿着弹药充足的自动武器这么干绝对是找死举动。正确的做法是对着怪群放静力（LT+Y），再拿铆钉枪射一发(LT+RT)，最后在击中怪物的时候按放电传染杀伤效果（LT+RB）。每一个步骤都包含着整体性的战术考量，能够让玩家在这种紧张的思考和操作中获得极大的成就感。

正如上一节所说，本作敌人的战斗力已经与初代不可同日而语。既然玩家所面对的这群异形速度快、数量多还皮厚，那么拿高DPS的连射武器狂轰，似乎也是合情合理，并且为了让玩家战个痛快打得流畅，每踩爆一个怪物的奖励不是送通用型子弹就是给血瓶。然而这种“用连射武器狂扫一堆快速怪”的场面还符合DS系列该有的特色吗？

在动辄刷出一堆怪对玩家实施四面围杀、两头对冲的现实下，游戏者越玩技术流，艾叔就会死得越快。即便是在武器质量全面加强，怪物量质齐优的DS2中，决定艾叔战斗力的主要因素依然是玩家的技术，并没有改变“动作”的内涵。而在DS3中，基本武器只能供玩家体验“是男人就Hold XX秒”的极限挑战，这更像是一款顶着“死空”皮的A-RPG，因为它的装备系统与“大菠萝系统”毫无区别——手中没有好装备的时候寸步难行，一旦神器入手则能一路碾压，横行无

是武器太强吗？

再说武器，尽管初代中的艾萨克只是一名玩“大焊枪”的工程师大叔，身为采矿船的石村号上也不会提供给玩家太多生猛的军用制式装备，并且还有许多像火焰喷射器这样基本上用不上的东西，但几个基本款都相当实用，并且升级满了之后威力便跟着爆表。像“切割”“空气炮”这些最基础的武器在Max状态下都能做到秒杀最高难度下的人形双刀怪，这在后两作中根本是不可想象的。即便是用白板武器，在对各种怪物的行动特点和弱点熟悉之后，将它们拆成零件也跟玩似的。哪里像DS3——数量、质量和速度优势全占的怪物们根本就不允许以往那种“四两拨千斤”的特效武器有存在的理由。那些还在认死理的玩家，不妨就一把焊枪闯天涯，看看自己能撑到第几章——恐怕双“春哥”那段流程就够你喝一壶的了。

DS系列真正能够取悦TPS玩家的地方，就在于尸变怪的特点，决定了最有效率灭掉它们的方法不是传统的爆头（这样反而会造成更大的被动），而是“切割”“穿刺”和“踩踏”。真正有价值的武器也不是自动步枪，而是钉枪、电锯枪、线性切割枪、等离子焊枪这些专门给怪物们做截肢手术的工具。想发挥这些本身伤害输出并不高的武器的战斗力，全凭玩家的技巧运用。以《战争机器》为代表的TPS玩的就是“瞄→射→躲（找掩体）”的循环，玩家要的就是冲锋陷阵的热血与激情。而DS则是要求玩家在乱中求胜，在险中求生存，胡乱开火万万要不得。即便



是的，只有自动步枪和爆弹武器一路平推才是王道

阻。对于玩家而言，DS3中最重要的事情就是搜刮零件和资源，然后在工作台上组合出一把NB的枪，这才是王道，其他的都是废话。这就使得DS3在实质上已经沦为一个刷资源、造武器，然后出门制造大屠杀的刷怪类游戏，同DS最初的主旨是大相径庭的，这也是老玩家对本作最不满的地方。



“静力场”的范围和停滞时间都被大幅削弱，遇到群怪，不走火力压制路线断然没有生还可能

本作的武器组装系统流露着浓浓的诚意，从组件的布局到功能全部交给玩家自主决定，玩家可以脱离原有枪械的限制，用来自不同武器的配件混搭出优势互补的“自定义”产品，这比此前的《幽灵行动——尖峰战士》中的“枪炮工匠”（Gunsmith）系统更进了一大步。如果是出现在TPS中，这一定会成为一个“神”系统。然而，在DS3如此简单粗暴的敌兵配置下，玩家的DIY反而出现了高度的同质化倾向——反正切割系武器到了游戏中盘以后基本无用，到头来都是要逼着用连射武器了，那么玩家就只需要在工作台狂堆伤害和弹夹容量，加挂拥有大范围溅射伤害的爆炸武器，配件用减速就行了——因为不这么搞就是自己跟自己过不去。改来改去，思路无非是上层用高射速，下层走爆炸或者范围推倒路线，加装静滞涂层缓解怪物攻势。轻型框架，可以上层针刺核心出针刺枪，下层军用引擎出左轮，上层堆威力和上弹，下层加射速和威力。支架式大型支架，就是上枪身选用钉枪，下盘用动能枪。改到最后，艾叔都是走“兰博流”路线，凶横的火力和每发弹丸自带的减速效果动辄打得一群怪物无法近身，偶尔有几个漏网之鱼冲到跟前，也被副武器的爆弹轰成渣渣，一个弹夹足以清场，连吃子弹、Reload都不用！



本作加入的人类敌人并没有产生任何新意，反而同那些“掩体控”射击游戏之间产生了高度的同质倾向

所以说，武器太强力的确是DS3恐怖感的缺失的一个因素。但我们也可以如此解释：从过去钻研战术和技术，到现在琢磨怎样才能配出一支性价比高的枪械，这是游戏系统“逼良为娼”的结果。

是游戏氛围渲染力度不够吗？

给怪物加攻加防，让主角无限脆皮，让玩家始终处于被秒的压力之中，这只是最末流的恐怖感营造方式。DS初代持续输出压力的方法，在于出众的氛围渲染。V组深得1979年《异形》电影第一集的精髓，将玩家带入了黑色的机械文明，这样的世界充斥着庞大的飞船、厚重的金属、生锈的引擎、油黑的污垢、浓密的蒸汽、阴森的太空，让玩家在这个孤寂世界中与未知的危险生命体独处。玩家通篇的游戏体验都是这样的：基本没有背景音乐，只有怪物的嘶吼和受害人惨叫声在回响。场景狭小昏暗，找不到任何给人以正能量的色彩。尽管DS采用的是第三人称越肩视角，但它所传达给玩家的视听要素大量采用了主观镜头的表现方式——疯狂踩踏怪物时由于用力过猛而出现的扭曲动作，主角大口大口的喘气声。

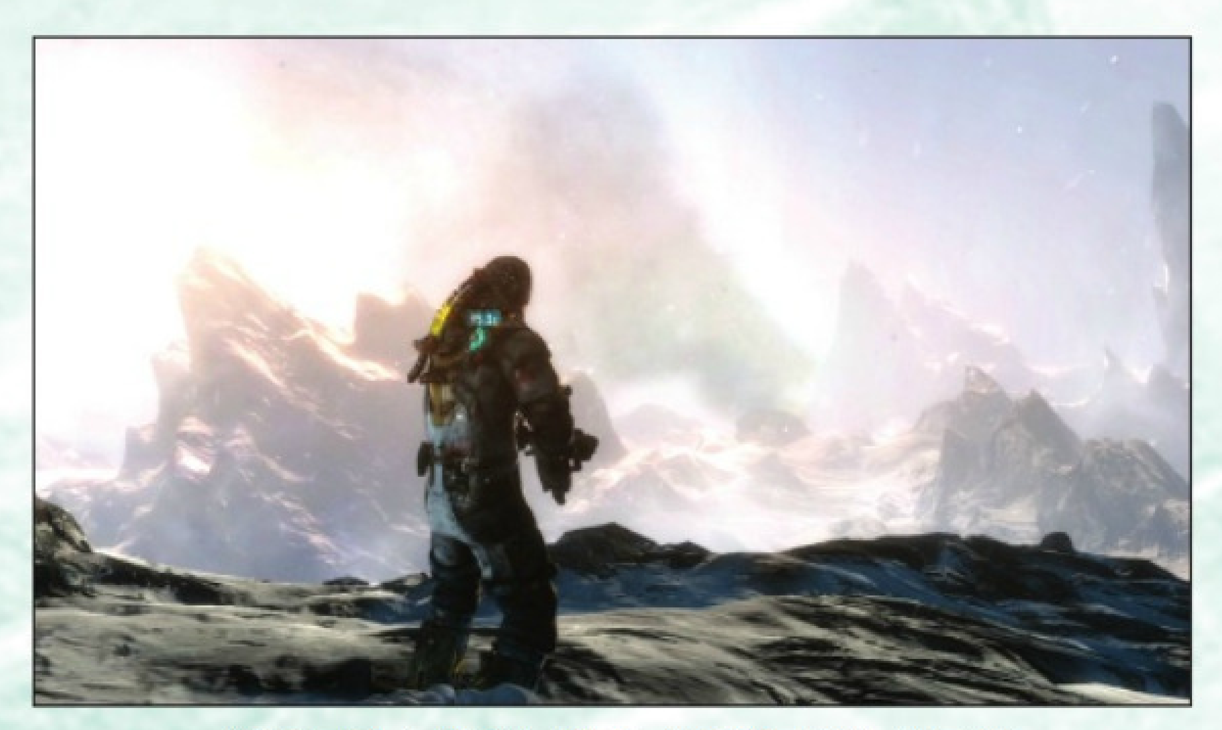
游戏很少出现美式惊悚片中那种忽然冒出一个骇人之物的低劣手法，游戏场景中的灯光忽明忽暗，爆来爆去，然后突然全黑，当玩家觉得怪物应该上场的时候，它们偏偏在后台等着，只有奇怪的声音，等到玩家的精神被虐得差不多了，再跳出来硬拼，这就是典型的希区柯克式的恐怖渲染手法——把炸弹安放在列车上，却不告知死神何时到来，只有秒针转动时发出的滴滴答答和观众越来越快的心跳。

以DS初代早期最能体现游戏制作水准的一场硬仗——医疗室为例。这场战斗实际上只有一只寄生飞怪和两只双刀怪，但首度接触本作的玩家普遍表示自己给虐了个不轻。进入医务室前，我们会看到有个人形的“东西”跪在墙角拼命敲自己的头，口中发出的根本不是人类的声音，靠近之后发现这是一个已经精神崩溃的船员，可刚准备走上去讨套个近乎，他却将脑袋狠狠砸成了一只爆开的大西瓜……医务室内部一片狼藉，几具开膛破肚的尸体依然被固定在手术台上，地上还有怪物的断肢和医生的残骸。这一切告诉我们这里曾经发生的一切：石村号的船员试图对感染者进行研究，结果却反被从这些狂暴化的船员身上变异出的未



12年前的《家园》第一次让电脑游戏玩家在深邃的太空中感受到了无边的孤寂和震撼，现在，DS3又勾起了我们的这份美好回忆

知生物杀害。就在玩家开始揪心的时候，忽然舱门被全部封闭，电子合成女声告诉你发现了不明外太空生物，正在进行隔离洗消程序。这种铺陈方式深得海明威“冰山理论”的精髓——我不用给你拍当时的混乱，当时的大场面，我只要摆好混乱之后的残垣断壁，让观众自己去想像当时的场景，那种震撼反而直击你内心，让人语塞。DS系列要的不仅仅是让你感到胆寒，而且还追求“虐心”的效果，即便是根本就没有任何敌人的流程，照样让人要鼓足勇气才能走下去。Zero-G的真空环境下快速减少的氧气存量读数，还有2代的“扎眼”桥段，都让人产生了本能的退却感，好像自己周围的空气就要耗光，好像针头马上就要刺入自己的双目那样。在游戏的战斗风格从冰冷与硬派，彻底倒向爽快与火暴之后，要求DS3能够保持前两作的这种不把玩家逼疯誓不罢休的气场，也是不大现实的，况且在组枪系统强调的“一枪在手，江山我有”主题之下，恐怕就算是再棒的恐怖气氛也毫无意义可言。但这一切，并不是DS故事背景中许多经典设定在本作中全面庸俗化的合理解释。


冰雪星球上的外景很有《失落星球》的风范

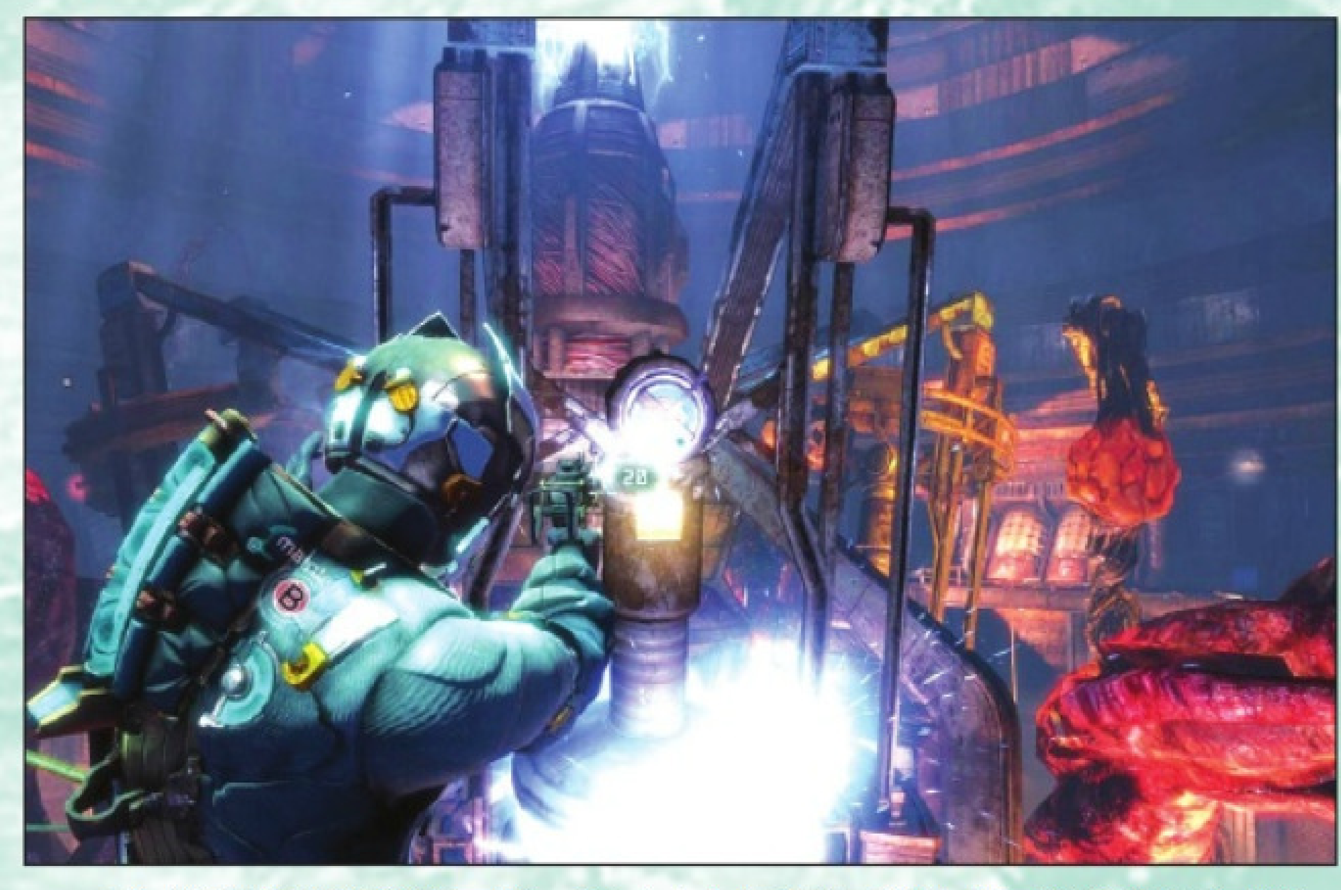
单纯堆砌鲜血、渲染暴力，最多只能用低劣的视觉刺激引起观看者生理上的恶心和短暂的惧怕，而并非心理上真正的恐惧。真正的恐惧来自未知的事物，它们拥有强大的力量，让我们稍微靠近都会颤抖不已，然而又在冥冥之中对人类天性中的好奇心实施致命的诱惑。显然，DS前两作的剧本紧紧抓住了恐怖题材的上述高阶创作观。尸变怪只是被寄生的变异死体，外星生命的庐山真面目我们一直不得而知，只有被埋藏在宇宙各个角落中的“神印石”。每一块神印似乎都有着独立的人格，它们有的能够干扰周围人类的心智，让他们产生幻觉，最后发疯，将自己的身体作为培养怪物的献祭物，有的却以抑制怪物的蔓延为己任。它们来自何方，究竟要对人类做些什么，这些都是此前无解的答案。最为关键的是，游戏中出现的神印石只是人类的复制品，就连“山寨者”们也对这种“3D打印”出来的产物知之甚少，却试图将其控制在手中，作为培养生物武器（地球政府）和“获取永生之道”（统一教）的法宝。不少玩家认为DS前两作故弄玄虚，挖了大坑却不填，然而正是因为这种刻意创造出的未知恐惧，才让这个没有任何物理杀伤能力的方形石碑只要一出现，都能让玩家心头一颤，陡生一股莫名的畏惧。

而在整体风格走爆米花影片路线的DS3中，剧本对游戏背景的深度进行了大幅度的拓展，不仅涉及到了两个世纪之前由贪婪的地球政府统治者和统一教的原教旨主义分子们挑起的残酷内战，还引入千百万年前的上古外太空文明——原来冰雪星球TauVolantis的巨型外星人才是神印最早的发现者，它们试图对其实施控制，不料却给自己带来了灭顶之灾。为了防止宇宙被这种实质就是能量信标的石碑所召唤来的异形大军所吞噬，外星人启动了“机器”（TheMachine），把自己的水世界星球冻起来阻止危害扩散……

纵然故事还有许多疑点，神印的创造者依然没有现身，但原本扑朔迷离，拥有无限可能的故事，其主轴已经回到了美式太空硬科幻小说世界观设定的常规套路——设计一个最高种族——例如“星际”里面的Xel'Naga人、AvP世界观中的“铁血”、《异形》中的“工程师”、《光晕》中的“先民”，都曾经拥有神一般的智慧和至高无上的创造力，然而吃饱饭没事做非要制造大规模杀伤性武器搞河蟹宇宙，最后玩脱了，导致被自己捣鼓出来的“小盆友”给清洗了。无奈之下一群幸存下来的老弱残兵只能躲进深海、地核、超空间里面装死去了。

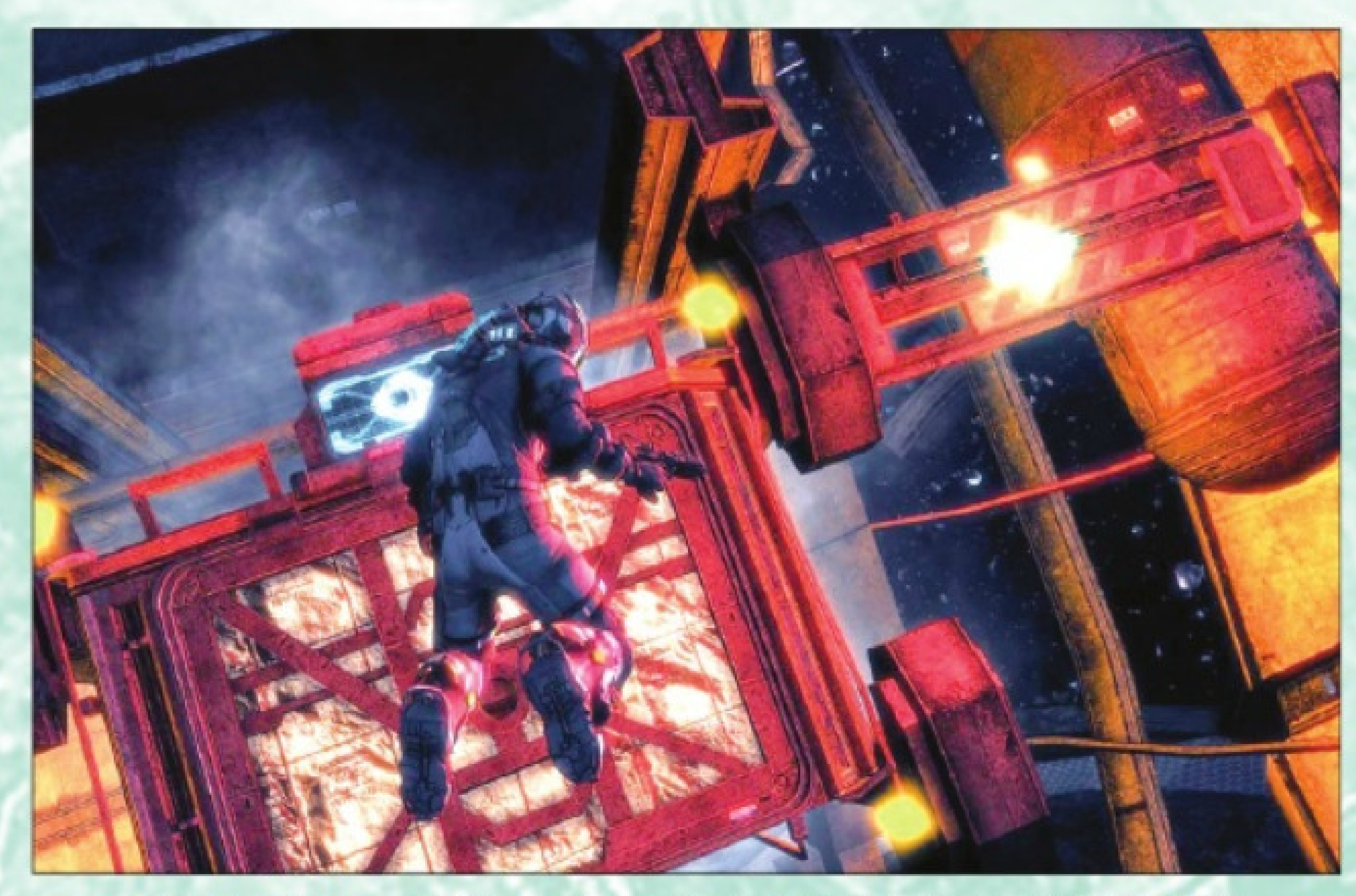
当然，DS3的剧本也留下了许多未解之谜——神印的创造者依然没有现身，游戏中提到的“异形”大军和封印着“原装正版”神印石的星球，可以继续引发玩家的好奇心。一些设定的细节还有许多创意，比如神印石的实质就类似于


在船长的涂鸦前，艾叔再次出现了严重的幻觉，但本作却一反常态地拒绝用主观镜头来呈现主角的心理——这大概也是游戏风格下必然的改变


本作的谜题难度普遍下降，基本上是看到开关转几下就能解决问题

深海鱼类头顶用于诱捕猎物的发光装置，它们被发射到宇宙的各个角落，周围一旦有先进文明就会被其能够发射能源的假象迷惑，进而被洗脑变成食物。但从整体上看，DS3的剧本已经出现了严重的同质化，变得俗不可耐。拿EA自家的《质量效应》进行类比，就会发现将DS3的外星文明换成Leviathan人，将尸变怪替换为“收割者”（Reaper），将神印石换成“教化设备”，这俨然就是一部ME的A-RPG版了！

所以最后的结论是，DS3恐怖感的大幅度衰减与游戏氛围渲染确实存在着一定程度的关系。显然在游戏方式出现翻天覆地变化的前提之下，还在玩黑暗压抑那一套肯定是不行的了。然而在旧的故事框架被全面推翻之后，新的风格却没有形成，反而让人觉得游戏失去了硬派的内核，变成了庸俗的爆米花电影。



同样的Zero-G环境，DS3已经很难再给玩家以任何的窒息感

结语

在解析了上述三个方面的问题后，我们便可以知道为什么原本恐怖的“死空”，现在会变成一个拿着威猛武器四处刷怪的“反恐”游戏。对于游戏以爆米花动作大片为目标的大转型，其实任何没有严重受虐倾向的玩家都会报以理解的态度，毕竟无论是电影还是游戏，主打恐怖牌的很少能够将风格坚持到第三作的。就像去年的“神片”《林中小屋》所讽刺的那样，恐怖片本身就是一个生产高度同质化产品的流水线，其实游戏产品也未尝不是如此。但无论怎样转型，也理应将品牌的精髓保留下来。就像当年的《生化危机4》，尽管除了一些基本人物关系以外与之前作品毫无关系，但玩家依然能够认同它传承着系列的精神，是因为游戏将生存压迫感以另一种方式延续了下来，并且通过动作射击元素对其进行了发扬光大。

反观DS3，它基本上将自己之前的特色去了个干干净净，然后又加入了一些看似很有卖点，实际上专门催生恶性循环的新要素，让老玩家们所认可的基石被破坏殆尽。当年的DS初代之所以能够一鸣惊人，就是因为在“生化”“寂静岭”等传统品牌持续疲软，恐怖题材游戏制作人普遍开始偷懒，一味堆砌枪炮和血肉来凑数，玩家们也逐渐变得嗅到点血腥味儿就知足的现实情况下，这款作品所散发出的在游戏时让人胆战心惊，退出游戏后却又对这个战栗空间念念不忘的魔力。如今的V组，恐怕是时候采取点强力措施，不要把这份玩家们所珍视的情怀彻底变成回忆了。P



神印危机——《死亡空间3》剧情故事

1.无处躲藏

在新视界月球殖民地的一间公寓里，艾萨克端详手里的照片，那是他和艾莉的合影，一场争吵之后她将照片撕成了两半。耳边响起艾莉的电话留言："艾萨克，我打给你是想说……我已经放开过去，不再纠结了。我必须这样做，以后你自己多保重，好吗？"艾萨克将照片摔在桌上，沮丧地叹了口气，然后将桌上的东西一股脑扫落到地上。

陷于懊恼的艾萨克失去了原有的警觉，此时一道人影闪进屋内，瞬间将他击倒，一支步枪顶在他的头顶。"你是艾萨克？"一个人大摇大摆地走了进来，蹲下身拾起散落的照片，朝他说："时间不多，我长话短说。我知道你是神印方面的专家，并且你曾摧毁过两个，这是我们来这里的原因，有个任务交给你。"

艾萨克摇着头大声吼道："不！受够被人摆布了，那些自杀任务还是留给别人吧！""我们试过了，但她要我们找到你！"那人说着，举起手中的半张照片，是艾莉！

"艾莉？！她怎么了？在哪里？"艾萨克的神经立刻紧张起来，朝那人问道。此时窗外传来轰隆巨响，两人的话机里传出同样的声音："统一教的人马突破到内部大厅，我们快顶不住啦！""船长，没时间了，我们快撤吧！"身后的家伙说。船长再次举起手中的照片，对艾萨克说："她独自一人在那里，艾萨克，你不帮我的话，我也帮不到她。"说完转身离开房间。

艾萨克还有什么选择？无论多么努力的躲藏，都逃不掉自己的过去。现在为了艾莉，为了摆脱统一教的攻击，只好把自己的命运交给这两个并不信任的人。离开公寓，遭遇来势汹汹的统一教信徒，这个邪恶的教派鼓励信徒拥抱死亡，让他们相信死后还会以更超脱的形态重生，这使得这些狂热的信徒们更加勇于牺牲。

解决掉统一教的信徒后，艾萨克得知那两人是来自地球政府的最后一个营地，为首是诺顿船长，另一个是卡沃尔中士。那些信徒其实是奔着艾萨克来的，统一教奉神印为圣物，而艾萨克曾经摧毁过神印，他自然就成了众矢之的。艾萨克朝汽车跑去，一名信徒引爆了炸弹，他坠落到地底隧道中，与诺顿和卡沃尔分道扬镳，双方只能通过通讯系统联络。

进入一座大厅，只见地上血流成河，残肢断臂散落四周，雕像上悬吊着几具地球政府军士兵的尸体，兀自轻微摇摆着。"这哪里是一场追捕，简直就是系统性的屠杀。"艾萨克气愤道："统一教为何要和地球政府作对？"诺顿回答他："因为丹尼克责怪他们用神印做实验，认为这是对神明的不敬。"

乘电梯上行，艾萨克突然被一名信徒击倒，一个白衣人走到他面前，"艾萨克，得来全不费功夫！正好，让你看样东西。"白衣人一把揪起了他，指着窗外说："看到那边没？那是神印实验室，几乎所有大型殖民地和前哨站都有这种实验室。现在，你有幸亲眼看我把神印解放出来。"

艾萨克意识到这个一脸骄横的家伙就是诺顿所说的统一教头目丹尼克，便说道："你这



见到统一教的头目丹尼克

么干会害死很多人的。”“死亡只是开始，我不能让你或任何人碍手碍脚。”丹尼克说着按动手中的遥控器，轰隆声中窗外腾起火光，如同硕大无朋的水母蔓延开来，映出一片橘红。丹尼克嘿嘿轻笑，举起手中的枪，说道：“现在，是时候让你加入重生循环了。”艾萨克挡开丹尼克的手臂，猛然朝他撞了过去，随即坠落下层。



来到华盛顿车站，将火车头和车厢对接

来艾莉甩掉自己后和这个诺顿船长好上了，诺顿找艾萨克解救的前任女友，正是诺顿自己的现任女友（真是狗血）。

“船长，那是他吗？”一个高大的胖子向诺顿问道，胖子显然受了伤，在一位黑妹的搀扶下举步维艰。“没错，就是他。”诺顿笑着回答，看来与艾莉的重逢令他心情不错。胖子对艾萨克说道：“艾萨克，很高兴见到你！我是神印行动小队的巴克尔，这位聪明的小美女是桑托斯。”桑托斯喘息着接道：“如果你真的能解密神印代码，我们的任务或许还有机会。”

“谢谢你过来，艾萨克。”艾莉终于向他打招呼，艾萨克平静地回应：“我没别的选择。”“我知道，很抱歉，我有很多话要对你说……”艾莉朝他走了过来。这时外面传来一声低吼，诺顿迫不及待地抓住艾莉的手说：“我们得赶快离开这艘飞船，马上！”“不，我还有话说。”艾莉继续说道：“我们必须阻止神印的崛起，我在指挥官的舱室墙壁上看到一些神印符号，或许答案就在那里，在搞清楚写的是什么内容之前，我们不能离开。”

“那就让艾萨克去翻译好了，我们得马上走，我带巴克尔，你带桑托斯。”诺顿说道，

2.历史灰烬

从昏迷中醒来，身在一间办公室内，外面的尸变怪试图砸碎玻璃闯进来。艾萨克对这些变异怪物很熟悉，神印表面携带的外星DNA类似一种病毒的生物，尸体被它感染后就会重塑成这些可怖的形态，它们不需要食物和水，也不依赖器官进行呼吸，对人类足以致命的伤害却对它们却毫无效果，只有将它们切成七零八碎才能杀死。

解决掉两只尸变怪后，艾萨克乘电梯下到华盛顿站，乘坐呼啸的列车沿轨道行进，诺顿驾驶尤多拉号赶往接应。统一教信徒正要炸毁列车，艾萨克在千钧一发之际纵身跃向尤多拉号，卡沃尔一把将他拖了上去。

在尤多拉号的寝室中醒来，卡沃尔正在观看手中的照片，上面一个女人抱着男孩。“那是谁？”艾萨克问道。卡沃尔闻言连忙收起照片，回答道：“我儿子！他死了，还有他的母亲，是丹尼克杀了他们。”艾萨克连忙道歉，卡沃尔说：“不用，我们算不上什么朋友。”广播里传来诺顿的声音，叫他赶去舰桥。

来到舰桥，望到上空悬挂着一颗幽暗的卫星，千疮百孔丑陋不堪，下方是散发着白色辉光的巨大星球，于两者之间的空中漂浮着大量战舰残骸，使这里如同一座规模宏大的垃圾场。罗森搜索到几组雷达信号，有一些是从那些战舰中发出来的，根据注册记录，它们是霸主殖民地的战舰，在这里沉睡有200多年了。这些船舰大举前来，就是为了解决神印危机，不知遭遇到怎样的变故，都变成了这些宇宙尘埃。

不久后搜索到艾莉从洛亚诺克号发出的求救信号，艾萨克正为此高兴时，前方突现密匝的红色闪光，原来是空雷蜂拥而来，大家连忙朝后舱逃命。爆炸连连，船上的重力系统开始失效，众人逃进逃生舱，艾萨克和诺顿、卡沃尔找来防护服给大家换上，然后将逃生舱从尤多拉号上脱离，尤多拉号在空雷的攻袭下被轰成了碎片。艾萨克的逃生舱一边朝洛亚诺克号的方向飞行，一边躲避排空而来的空雷，还有纷杂的太空垃圾和战舰残骸。



将逃生舱护送到洛亚诺克号附近

逃生舱几经撞击后终于减缓了速度，降落到洛亚诺克号的甲板上。艾萨克由旁道进入这艘古老陈旧的飞船，打开舱门将逃生舱中的诺顿和卡沃尔迎进来。逃生舱里的洛克流血不止，出现了虚弱的症状，诺顿等人留下来照应他。艾萨克自己则前往飞船的深处探索——艾莉的求救信号发自指挥室。

艾萨克在船上遭遇到由船员转化成的尸变怪，它们经常躲在通风管道里待人而噬，艾萨克步步惊魂，万分小心。和诺顿在尖塔的指挥室会合，在这里找到了艾莉和她的队员。没想到的是，诺顿船长居然和艾莉紧紧拥抱在了一起，一边还嘟哝着：“艾莉，我的宝贝！我就知道，你命这么硬，一定死不了！”艾萨克面对此景，默然不语。原


恢复洛亚诺克号的电力系统

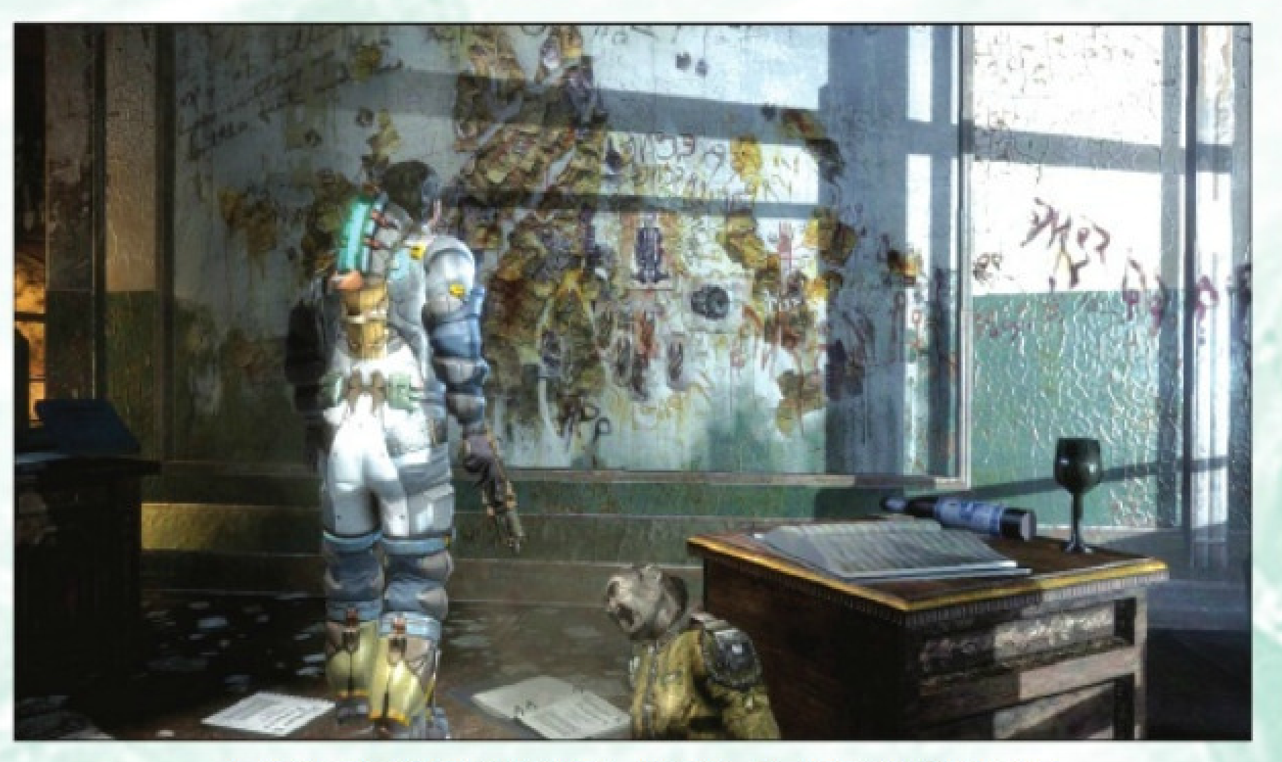
看样子他是不愿意艾莉和艾萨克有过多的交谈。艾萨克朝艾莉点点头，道：“走吧，照顾好你的队员，他们比我更需要你。”

3.神印家园

几经周折，艾萨克终于找到了指挥官的舱室。指挥官颓坐在地上，死去得有几百年了。看到墙壁上贴着大量的照片，写满了各种奇形怪状的符号，艾萨克望着墙壁陷入冥想状态，喃喃自语地发出奇怪的声音，令赶来的卡沃尔大为惊慌，连忙推醒了他。

“没事，一切都好……”艾萨克脱离冥想，朝话机说道：“艾莉，那指挥官迷上了制作一把钥匙呢。”“是什么钥匙？用来打开什么东西的？”艾莉问道。艾萨克伸出手在墙壁的图样间比划着，说：“貌似是一台机器，某种外星设备，她认为是那东西控制了神印，本来想要关掉它的。”艾莉的话语中流露出一丝喜悦：“这正是我们一直寻找的，这里不是什么普通的星球，艾萨克，我们找到源头了，这里就是神印的家园！”

艾萨克望向窗外的巨大星球，沉吟道：“神印的家园？”卡沃尔拍拍他的肩头，道：“别走神了，艾萨克，我们去控制室和船长他们会合。”


在指挥官房间的墙壁上绘满了图样和神印字符



制作一个远程中继器，把它安装到穿梭机克罗吉亚号上

在赶往控制室的途中，巴克尔汇报说：“我们找到一艘名为克罗吉亚的报废运输穿梭机。”艾莉道：“太好了，如果能修好它的话，就能用它抵达星球表面。”对此诺顿持反对意见，说：“找到这架穿梭机的话，我们应该马上离开这个鬼地方！”艾莉朝他喊道：“如果不去阻止神印，那么我们就真的无家可归了！”艾萨克打断他们的争吵，说：“无论如何，穿梭机都是我们的目标，它在哪里？”巴克尔回答道：“在舰队中最大的飞船新星号上，不过到达那边有很长的一段路走要。”

来到电影播放室，在塞拉诺博士的报告里，得知霸主殖民地的舰队前来这里的缘由——在2214年从地球上挖掘出黑色神印时，它颠覆了人们的科学认知。它能够源源不断地产生能源，在地球面临资源枯竭的时代显得尤为重要，当局试图复制神印，学会它的技术，为人类提供充裕的能源。但后来的科学家们发现，神印并非是能源的载体，而是一个接受体，能够通过载波的形式从太空深处接受能量，叫人大开眼界。通过追踪源信号，这支舰队终于找到了前所未见的星球——沃兰提斯，他们希望找到能源信号的源头，并将其据为己有。

在控制室见到艾莉，得知他们找到了一个小型维护飞行器，名为“跳跃”，尽管它的作业范围有限，速度也不快，但将艾萨克带到克罗吉亚号穿梭机那里应该毫无问题。不管艾莉和诺顿谁是谁非，还是先乘“跳跃”找到穿梭机再说。

在赶往“跳跃”的途中，诺顿用私人频道和艾萨克交谈：“我知道你们两个擦过火花，但她是我的了，我很爱她，不会让她去冒险。”艾萨克道：“如果她的判断正确，这座星球就是神印的家园，我们或许有机会阻止这一切。”“如果他们在200年前找到了阻止神印的方法，那我们现在还会是这个样子吗？所以，别天真了！好吧，言归正传，她已经把你给甩了，你应该知道自己的位置。”说罢，诺顿关闭了频道。

搭乘“跳跃”进到新星号，桑托斯查到那艘穿梭机已经退役，根据诊断程序的报告，那东西与一堆废铁无异。乘坐电车赶往船尾区域，找到了那块“废铁”，这难不倒艾萨克，他的职业本就是工程师，用收集到的零部件制作出一部远程中继器，将它安装到克罗吉亚号上，再给它加满燃料，这样队员们就可以远程操纵这艘穿梭机了。不料桑托斯对于这些古代科技并不熟悉，误触了发射按钮，而此

时的机库闸门还没有完全打开，看样子是传送机构出现了故障，如不及时处理的话，艾萨克就会被爆炸的烈焰烤成爆米花。于是艾萨克连忙赶往传送机构那里，发现它们被风扇吹送的杂物卡住了，便操纵大炮将传送轴上的铁桶击碎，同时消灭那些汹涌而来的尸变怪物。最后闸门打开，穿梭机呼啸着飞射出去。此时传动轴被炸断，艾萨克被气浪掀入到太空中。



即将穿越沃兰提斯星的大气层，艾莉心里有些忐忑

4.沃兰提斯

返回到洛亚诺克号，看到穿梭机克罗吉亚号已进入维修区，现在需要修好它。艾萨克从舰队残骸中找来左舷引擎，再从几个人造卫星的残骸里找到舰队导航记录仪，从中提取到前往沃兰提斯星球的导航数据，将它整合到导航模块里，这样就不致在穿越大气层时像无头苍蝇那样到处乱撞。

万事俱备，克罗吉亚号准备就绪，诺顿船长和艾莉的意见仍然相左。“艾莉，就凭我们根本应付不了到处都是的那些该死的玩意儿，它们布满了整个星球，现在我们应该安排一条最近的航线，离开这个鬼地方。”“不，诺顿，我们现在要去那颗星球！我们不下地狱谁下地狱？地球政府已经不存在了，我们是唯一能够解决掉神印灾难的人，你也清楚这点。”艾萨克插言道：“艾莉，我也觉得此事有些疯狂，我们怎么知道那星球上真的有解决办法？”艾莉答道：“因为你告诉过我，在指挥官的舱室里，墙上写着关闭那台机器的方法，我们现在就要完成200年前他们没有做到的事。”卡沃尔也觉得此法可行，艾萨克沉吟片刻，说：“艾莉说得对，我们得把握这个机会，这是人类仅存的希望。诺顿，现在你可以加入我们，也可以放弃。但你考虑清楚，在这种状况下，我们最好还是活着。”


坠落的时候机舱发生断裂，艾莉生死不明

坐上舰桥的驾驶座，前方空雷密布、残骸满天，穿梭机稍有偏差便会和那些残骸一样，永远漂浮在太空。“这简直是自杀，那些空雷会把飞船炸成碎片的！”卡沃尔说。艾萨克安慰他：“我们能撑住的，现在看看这玩意儿能不能飞起来。”说着启动传感器，接通燃料线路，投射预定航线，操纵克罗吉亚号朝着沃兰提斯飞去，一路避开那些大型漂浮残骸，并用机炮摧毁迎面奔袭的空雷。

在穿越大气层的时候，穿梭机和一些残骸发生了碰撞，引擎失效，舱压失常，犹如断线的风筝般从两万米高空直线坠落。在修复注氧器的时候前窗突然破碎，射入的残骸碎片插到了洛克的头上，艾莉赶忙跑去救援。喷溅的血液覆盖了仪表，看不到当前的高度，穿梭机在云里雾中直坠下来，等看到山脉的时候距地面只有不到千米的距离，艾萨克连忙调整飞行方向，在嶙峋的怪石中滑行。残破的机体撞到山石上，机舱被撞得七零八落。在艾莉的尖叫声中，艾萨克回头望去，眼看着她消失在视野中，被漫天的风雪淹没。艾萨克从驾驶座上艰难地爬下来，从残破的机舱里踉跄到外面，看到自己身处一片冰雪覆盖的荒原上。


艾萨克在这座陌生而寒冷的星球四处寻找艾莉的影子

呼唤着艾莉的名字，艾萨克在雪原中蹒跚行进。头盔在剧烈的撞击下损坏，行走于这样的暴风雪中，没有头盔的保护会迅速失温。好在附近有坠毁机舱燃起的火焰，艾萨克可以利用它们恢复体温。然而火焰总有燃尽的时候，要保住性命，最好能找到一个躲避风雪的地方。

艾萨克在山崖找到一段断裂的机舱，看到舱里的冰雪中掩埋着一个人。艾萨克惊恐万分地冲上去扒开冰雪，语带哭腔：“不！艾莉！是你么？”扶起那人，却发现是罗森。艾萨克沿着雪原继续探索，一个庞大的身影在风雪中显现，形似蜘蛛。它弹腿如疾风，将艾萨克一下子挑飞到了空中，摔了个七荤八素。什么鬼东西？等他爬起来四处张望时，那庞然巨物早已不见了踪影。唯闻风中传来的一声低吼，令人毛骨悚然。

找到地球政府军建立的安全屋后，艾萨克用发电机恢复了电力，电台里传出艾莉的声音：“贴着墙壁走，否则我们会在这场暴风雪中失散的。”艾萨克欣喜若狂，喊道：“艾莉，你在哪里？”电台里没有回应，只发出嘈杂的电波声。

5.追踪实验

往前找到一座废弃的基地，在里面见到瑟缩成一团的巴克尔，他全身都被冰霜笼

罩，看样子濒临垂危的境地。“艾萨克？居然还能看到你……我们找到了一些雪地服，但数量不多，于是我决定留下来…他们到山脊的一座研究基地去了……”说完他便一动不动，没了声息。

艾萨克决定在这座基地碰碰运气，说不定还能找到防护服站。修复电梯后来到地下室，在冰窖里悬吊着很多的人形冰蛹，不知何用。听取录音资料，得知200年前的地球政府军在这里弹尽粮绝，达到了同类相食的惨境，有的甚至吃掉变异的同类。在地下室终于找到了防护服站，换上一件雪地服，这样就不惧此星球的严寒气候了。

冒着凛冽的寒风行至山顶，艾萨克找到了巴克尔说的那座研究基地。在指挥部终于见到了船员们，艾莉高兴地拥抱艾萨克：“艾萨克！感谢上帝，我就知道你会找来的……”身后的诺顿语中带酸：“很高兴看到你活着，艾萨克，不如让你们俩单独聊聊？”艾莉很是不快，转身问他：“你这话是什么意思？”“意思就是，一个过去式的前男友，你一直对他念念不忘。”诺顿讥诮道。“他是我们的伙伴，这件任务他在参与中，我们需要他！”“是我们需要他，还是你需要他？”诺顿的声音拉高，几乎咆哮着喊道。

艾萨克看不过去了，上前道：“喂，有话就请对我说，好吗？船长？”两人怒目而视，一触即发。艾莉连忙分开他们，说：“好了，别吵了！我们现在要做的事是把那台该死的机器关掉，我们现在连它在哪都不知道！”“我知道！”一直沉默的黑妹桑托斯说：“我是说，我知道怎么找到它。我一直在分析这里留下的研究记录，里面提到200年前的地球政府军曾进行过一个信号追踪实验，可以找到那台远古机器的确切位置。我们如果重做一遍的话，应该也会得到同样的结果。”“好吧，咱们去那边看看，反正我在这儿也呆腻了！”诺顿语带不爽，转身的时候狠狠地撞了下艾萨克的肩。

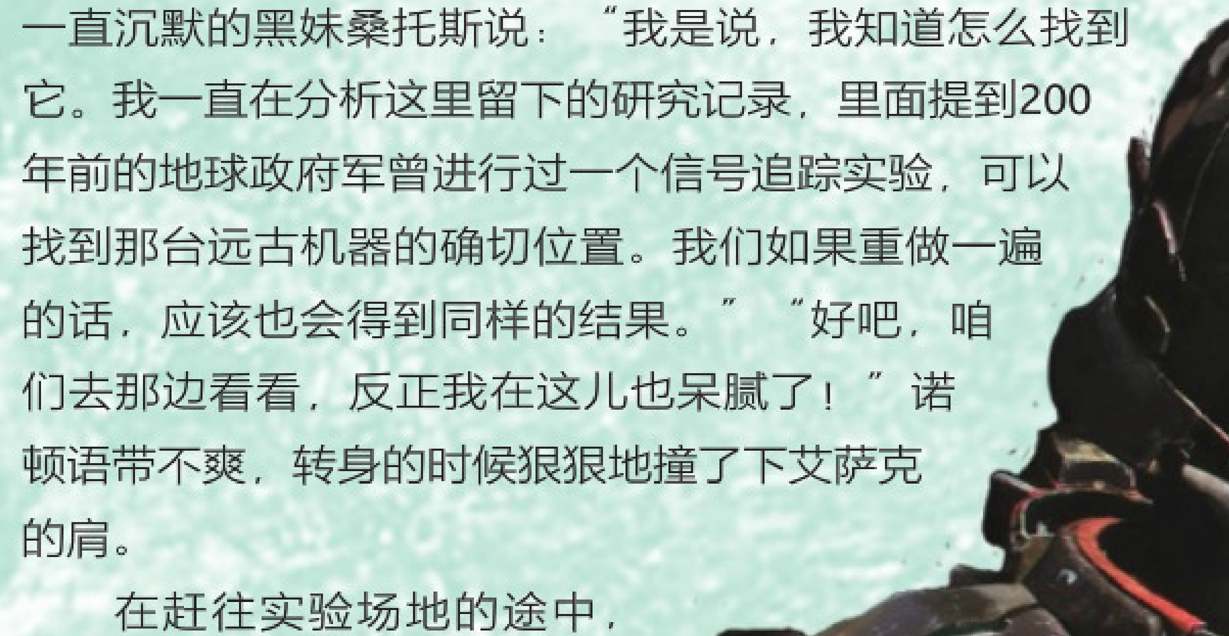
在赶往实验场地的途中，又遭遇到一伙统一教的信徒，不知他们是如何跟踪到这里的。丹尼克在不断地给他们洗脑：“阿尔特曼的孩子们，神印为大家准备了宏伟的计划。当时机来临，你们就会得到重生，但要实现这一计划必须除掉艾萨克。我们宗教的未来，我们这个种族都指望着这次重生。阿尔特曼万岁！”信徒们在丹尼克的蛊惑下更加疯狂，个个奋不顾身，以牺牲为荣。



在指挥部见到艾莉，两人的友情拥抱引得诺顿大发醋意



重启钻探基地的供热系统，将庞大的远古生物解冻



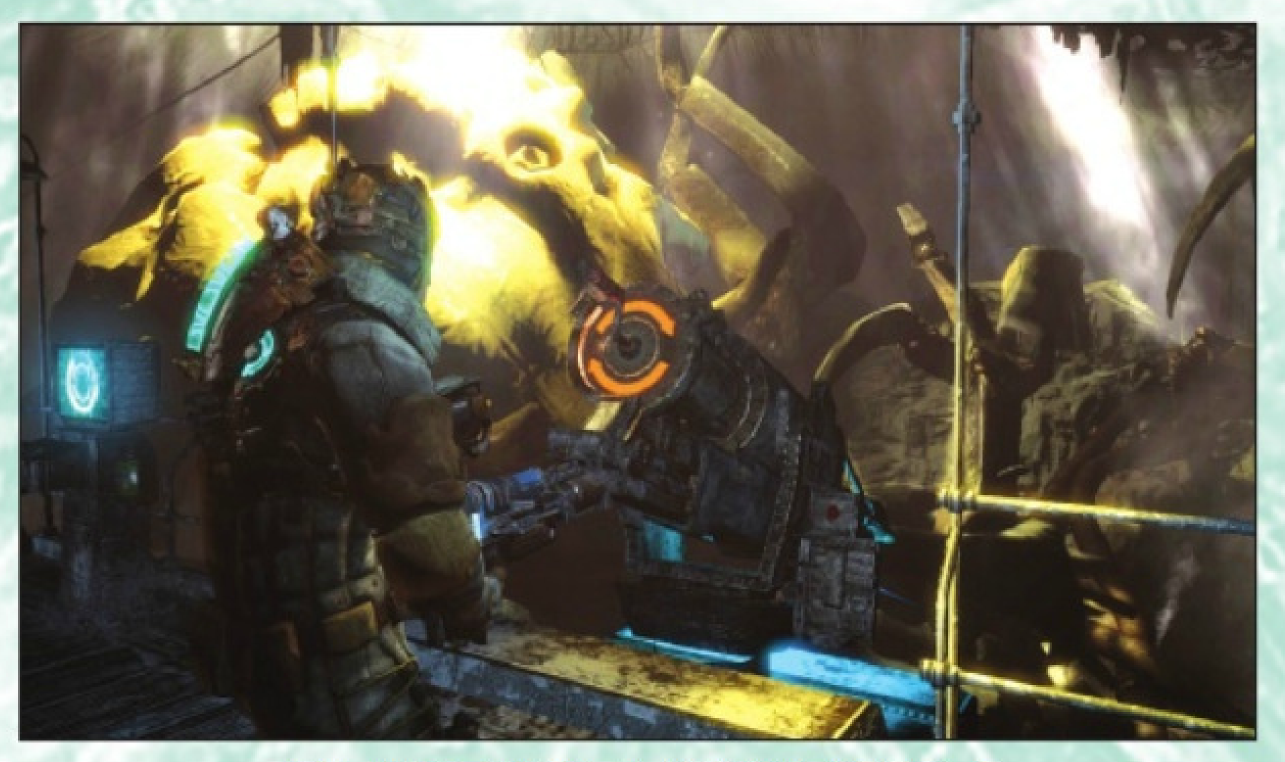
艾萨克为了不让艾莉和桑托斯受到伤害，决定只身引开这些信徒，另辟蹊径前往实验地。

这颗星球遭受到神印的危害更甚于地球，各种爬虫寻找着宿主，那些被杀掉的统一教信徒很快就被感染成尸变怪，成没有灵魂的血肉怪物，恐怖狰狞。“艾萨克，你那边顺利吧！”艾莉的话语流露着关心，让艾萨克稍感一丝温暖，他回应道：“还好啦，除了这颗星球随时想杀死我们，以及你的男友对我恨之入骨外，这趟旅行倒是蛮惬意的。”

实验场地在一座挖掘钻探区临时搭建的帐篷里，一具古代生物躺在那里，肢节盘错，如同一座山丘。“它是不是很漂亮？科学家们称它为纽带，认为这些体型庞大的物种是远古机器的信号通道，通过它们向更小的群体传播信息。我们可以通过它体内的神经簇来追踪信号的源头，找到远古机器的位置。”艾莉解释道。“我们要进到它身体里

吗？”“没错！这是千载难逢的好机会。”“可是这家伙冻成实心的了，我们怎么进去？”“从前的科学家使用了热交换装置，可以重新点燃它们试试。”

艾萨克重启了锅炉，然后转动采暖管道的阀门，让这具古代生物缓缓解冻。桑托斯交给他一份图纸，可以用它制作出一支探针枪。艾萨克返回到帐篷，用巨大的鱼叉枪剖开了那具生物的肚子，乘坐一只铁笼缆车垂降到它的腹内。



用大型鱼叉枪给远古生物进行解剖手术

曲折交错的管路形成一座巨型迷宫，到处是黏膜和神经组织，还有通身漆黑的小怪如同幽灵般的存在。艾萨克用探针枪探察神经网络，桑托斯利用反馈的数据，成功锁定了远古机器的位置。

6.变生肘腋

虽然找到了远古机器的位置，但要想关闭它，还需要制作一把钥匙，也就是和远古机器交流的译码器。桑托斯破译了塞拉诺博士的研究报告，里面提到一个叫罗赛塔的人，他是制作钥匙的关键。

返回到挖掘平台，乘电梯来到外面，结果艾萨克、诺顿和卡沃尔全部被统一教的丹尼克控制住，他抓住诺顿的头发说：“干得好！诺顿。”“你说什么？”艾萨克惊诧问道。丹尼克吁了口气，面现笑容：“呦，神印克星艾萨克大驾光临，呵呵，这里就是我们的神印家园，我一直不相信存在这样的地方，多亏你的朋友诺顿的帮忙，让我们终于找到了它。”原来，统一教的飞船跟随在克罗吉亚号的后面，才抵达沃兰提斯星球的。

万没想到，诺顿居然是他们的卧底。愤怒的卡沃尔朝诺顿扑去，却被一旁的信徒制住。诺顿说：“卡沃尔，他们想要的只是艾萨克，我们其他人可以回家了。”丹尼克在那里得意洋洋，夸夸其谈：“不论什么东西落入人类的手里，都会变得腐朽和污染，神印本是上天的恩赐，却被人类视为邪恶之物。我穷尽一生，想要修复人类造成的损坏，从那些亵渎的实验基地里解放神印。如今，我只剩下一个问题要解决，就是你们全部！”“不不，你答应过给我们一艘飞船离开这里！”诺顿跪在地上朝他大声吼道。

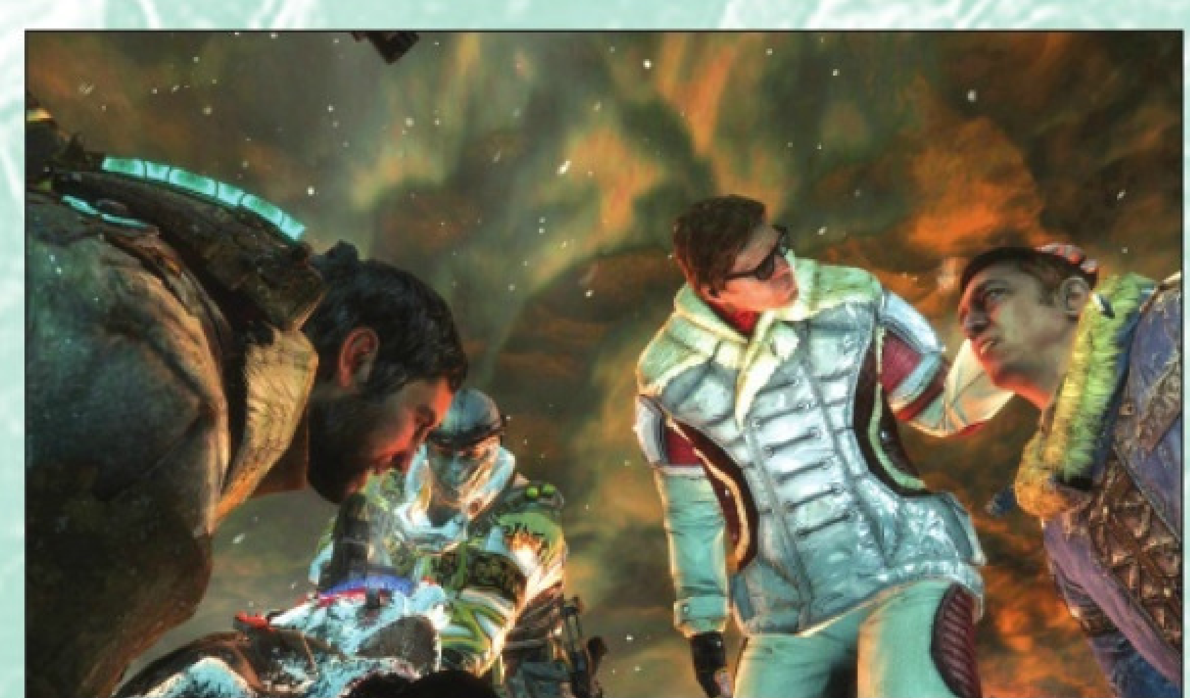
“对此我深感遗憾，但我绝不会让你们当中的任何一人活下去。很抱歉欺骗了你，船长。”丹尼克轻松地说道，朝诺顿举起了枪。艾萨克如同蓄势的豹子瞬间暴发，纵身扑倒了丹尼克。诺顿和卡沃尔也同时动作，将身周的信徒全部击倒，于电光石火的瞬间，形势逆转。

失败的丹尼克乘飞船逃走，一只巨大的虫子出现在山谷中，将统一教的信徒们吸入腹中。这只爬虫一呼一吸之间飞沙走石、砍雪扬冰。艾萨克无法抵御强大的力道，也被它吸入口中，顺着蠕动的食道肉壁掉落到胃里，幸好有防护服不至被酸液腐蚀。看来虫子的伙食并不怎么样，胃液里泡着几具人类的尸体，胃壁上到处生长着溃疡和脓包，不断有腐水流下来。艾萨克拼力朝它们射击，最后终于破壁而出。

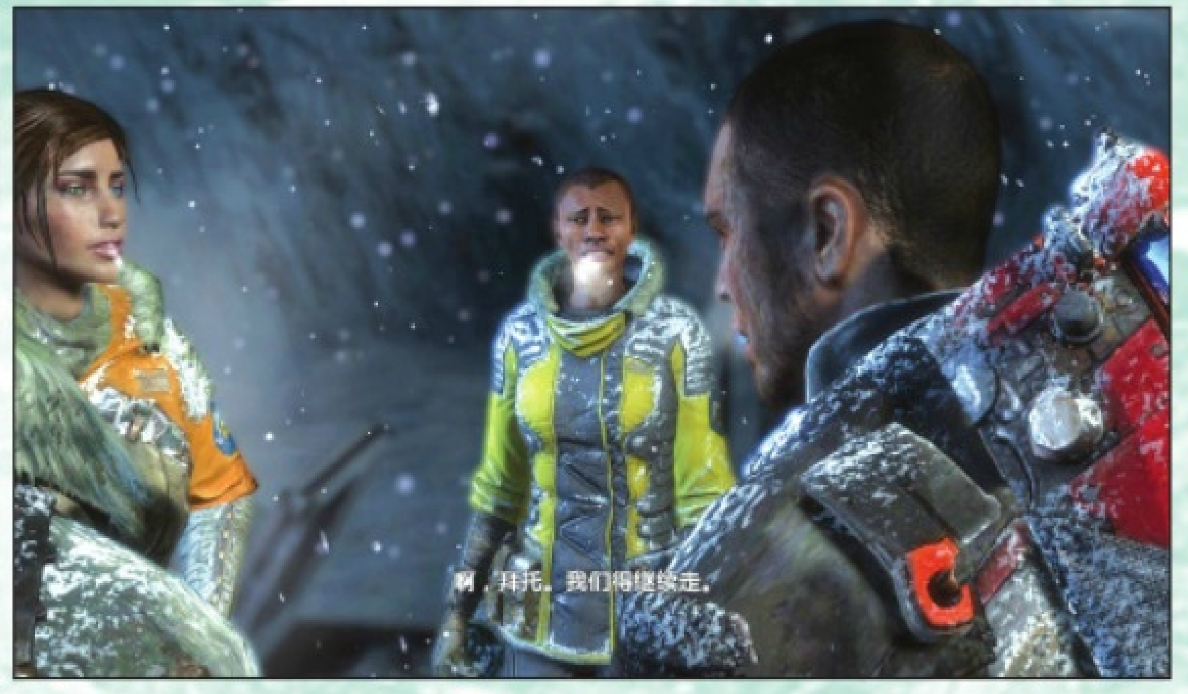
爬虫轰然倒下，三人脱险逃生。诺顿一脚将艾萨克踢在地上，怒吼道：“都是你要我们下来这里的，看看这是什么鬼地方，丹尼克想杀我们，还有不知道什么东西的怪物想吃了我们，这不是凶多吉少吗？”艾萨克斥道：“你背叛了我们！”“我只是想拯救大家，你才是祸害的根源，不过你现在完蛋了！”说着朝艾萨克举起了枪，艾萨克则在他之前果断开枪。

艾萨克心中忐忑，不知该如何将诺顿死掉的消息告诉艾莉，卡沃尔安慰他：“就告诉她真相吧，我们走！”艾萨克从诺顿的口袋里翻出那张艾莉的照片，转身离开。两人在山脚和艾莉、桑托斯会合，艾萨克坦承自己亲手杀掉了诺顿，令艾莉感到难以置信，卡沃尔向她解释道：“诺顿背叛了我们，还想下手杀掉我们，艾萨克只是做了该做的事。”

桑托斯失声痛哭起来：“我们只剩下4个人了，我们做不到！”卡沃尔对她说：“如果你不能保持冷静，对我们大家就是个威胁，就只得抛下你了。”桑托斯俯身抓起一把雪，扬在了他的脸上，怒骂道：“你这个人真他妈的冷血。”艾



万没想到诺顿会是统一教的内应



将杀掉诺顿的事情告知艾莉，她难以置信，而桑托斯陷于崩溃的边缘

萨克道："我们不会抛弃谁，同进共退！现在得赶到山顶的研究基地。"

7.译码钥匙

四人乘坐货笼抵达山顶，这时那只蜘蛛状的大怪物沿着崖壁攀爬上来，动作敏捷，来势如风。艾莉和卡沃尔连忙逃离铁笼，桑托斯完全没有意识到危险，仍在那里抱怨不休。爬上来的怪物探爪抓住了铁笼，蓄势上蹿。桑托斯发出嘶心裂肺的惨叫："别让它抓走我，艾萨克，求求你！"

艾萨克试图伸出手臂抓住她，但怪物牢牢地抱住了铁笼，强壮的肢节不断地撬着栏杆。卡沃尔道："它要把整个悬崖掀翻了，我们会受牵连的。"说着操起一把斧头。艾萨克朝着货笼呼喊："抓稳了别放手，桑托斯，把手给我！"在桑托斯绝望的呼叫声中，卡沃尔挥起了斧头，斩断了绳索。怪物和铁笼一起坠落下去，桑托斯的惨号声在山谷中回荡不绝。"我就要够着她了，该死的！"艾萨克望着谷底，喃喃叹气道。



在实验室里与艾莉、卡沃尔会合


将罗赛塔的标本切片收集完整

"悬崖就要塌了，我们快走！"卡沃尔朝他伸出了手，艾萨克怒冲冲地对他吼道："再多点时间，我就能救到她了！"话声未落，悬崖断裂，艾萨克坠落到谷底，在这里找到了桑托斯的尸体，他内心充满了愧疚。这时闷吼声传来，那只巨物就徘徊在不远处，艾萨克连忙奔逃。在谷口找到了两部鱼叉枪，是此前的地球政府军用来猎杀大型生物的，正好用来对付这只巨怪。艾萨克设法将巨怪引到了谷口中央，再跑过去发射鱼叉，然后转动绞车将它撕成了碎片。

爬回山顶和艾莉、卡沃尔会合，三人在实验基地搜寻罗赛塔的影子。来到一间实验室，发现要找到罗赛塔被制成标本并切成了很多片，一些切片放在实验室中央的装配线上，还有一些标本切片被塞拉诺博士带出了实验室。

这片研究基地划分为生物学、古生物学和地质学几个部门。艾萨克辗转奔波，终于收集齐了所有缺失的切片，将它们放置在装配线上，根据切口的形状调整排列顺序，将它们重组到一起。

原来，罗赛塔是生长在沃兰提斯星球的外星人，200年前的塞拉诺博士利用罗赛塔的脑袋解开了远古机器的秘密。现在，艾萨克再次激活了罗赛塔的脑细胞，从中看到这颗星球上曾经发生过的事件——在沃兰提斯的上空运行着一颗卫星，上面的神印散发出橘红色的光芒，沃兰提斯上的生命如同燃烬的纸灰纷纷飞向卫星……然后，在沃兰提斯星球上矗立起了一座高大的巨塔，朝卫星发射青蓝的光芒，将卫星冻结，而原本土壤丰沃，河川充沛的沃兰提斯也为冰雪所覆盖。

艾萨克从幻象中回到现实，喃喃道："我们都搞错了，这里不是神印的家园！那些外星人和我们地球人一样，深受神印的影响，让神印成为最终的形态……那颗卫星是控制神印信号的来源，外星人建造远古机器来冻结卫星，终止它的影响和伤害。如果将远古机器关闭的话，那么星球和卫星的一切都会融化，神印的聚合过程将重新开始。"艾萨克



爬起身来，从机器里取得制作完成的译码器，它是操纵远古机器的钥匙。

令艾萨克没有想到的是，丹尼克不知何时站在他身后，艾莉和卡沃尔也被统一教的信徒们制服。丹尼克的枪指着艾萨克，呵呵轻笑：“谢谢你替我辛苦了这么久，就是这钥匙能够把那机器关闭吧！”说着，从艾萨克的手上夺过译码器。艾莉朝他叫道：“你若是关掉远古机器，卫星上的东西就会遥控地球的神印追杀我们！你不知道自己在做什么！”丹尼克道：“现在我非常清楚，不仅是人类的干预阻碍了我们伟大的重生，这个星球上的远古机器也是个绊脚石。这里的原住民拒绝进化，我要确保人类不再犯同样的错误，我们所有人都将死而复生，完整归一！”



千辛万苦拿到的译码器被丹尼克抢走了

8.远古机器

丹尼克启动了消杀系统，带着译码器逃走。这种消杀系统的毒气能够腐蚀分解掉任何有机物，无论细菌还是人类生物都会化成碳和水，艾萨克在此前见识过它的厉害。他和卡沃尔小心地避过毒雾逃奔出口，那边的艾莉也开始移动身形。

卡沃尔先到一步，喊道：“混蛋，他把大门给锁住了！”艾莉停住了脚步，道：“控制室里有手动控制阀，我去打开它！”“那样你就逃不掉了，快点跟过来！”艾莉冲进控制室替两人打开了大门，自己却无法穿越蔓延开来的毒雾，绝望地朝艾萨克喊道：“关门吧，快逃！艾萨克……我爱你！”艾萨克望着她的身影被雾气淹没，决然地关闭了大门，垂首默立，心痛如割。



重新校准远古机器的动力装置

卡沃尔扳过他的肩头，道：“冷静点，毒气会很快渗透过来，我们得赶紧跑。”“我丢下了她……”艾萨克抽噎着说。“这是她的任务！她比所有人都了解这个任务的重要性！现在我们必须完成这个任务，你明白了吗？丹尼克正在找那部机器呢，不能让他得逞！”卡沃尔道。



艾萨克打起精神沿着走廊奔逃，两人搜索着丹尼克的踪迹，发现他乘坐勘探竖井的升降梯下到了地底，艾萨克索降下去一路追击。为了不让艾莉白白死去，为了人类的仅存的希望，他必须完成这趟有去无回的旅程。如果要死在这颗冰冻的星球上，也一定要拉着丹尼克做垫背。

在地底深处的一间屋子里，艾萨克听到塞拉诺博士的一段研究报告，得知那颗卫星发出的信号能够和所有的神印交流并形成网络，沃兰提斯星的人们建造了远古机器，不仅为了冻结卫星，还为了摧毁它。用解码器可以解锁这部机器，重新设置它并发动最终的攻击。

推门出去望到一片壮阔的外星城市，高高的巨塔上方散发绿色的辉光，那里就是远古机器！卡沃尔从来没有把艾萨克当朋友，但此时对他无比的信赖：“你得答应我一件事，如果我死了，你来完成这个任务，好吗？”艾萨克道：“我和你，一起来完成。”“我所做的一切，足够弥补我做过的任何错事了，对吗？”“闭嘴吧，卡沃尔，你是一个好人。”卡沃尔摇头叹道：“我疏远了儿子，破坏了自己的家庭。艾萨克，我还害死了桑托斯，我这样还算是好人？”艾萨克的表情凝重而真诚，说道：“好人做事总是出于好意，但并非都有好的结果。”卡沃尔听了哑然一笑。

终于追上了丹尼克，双方展开了激烈的搏

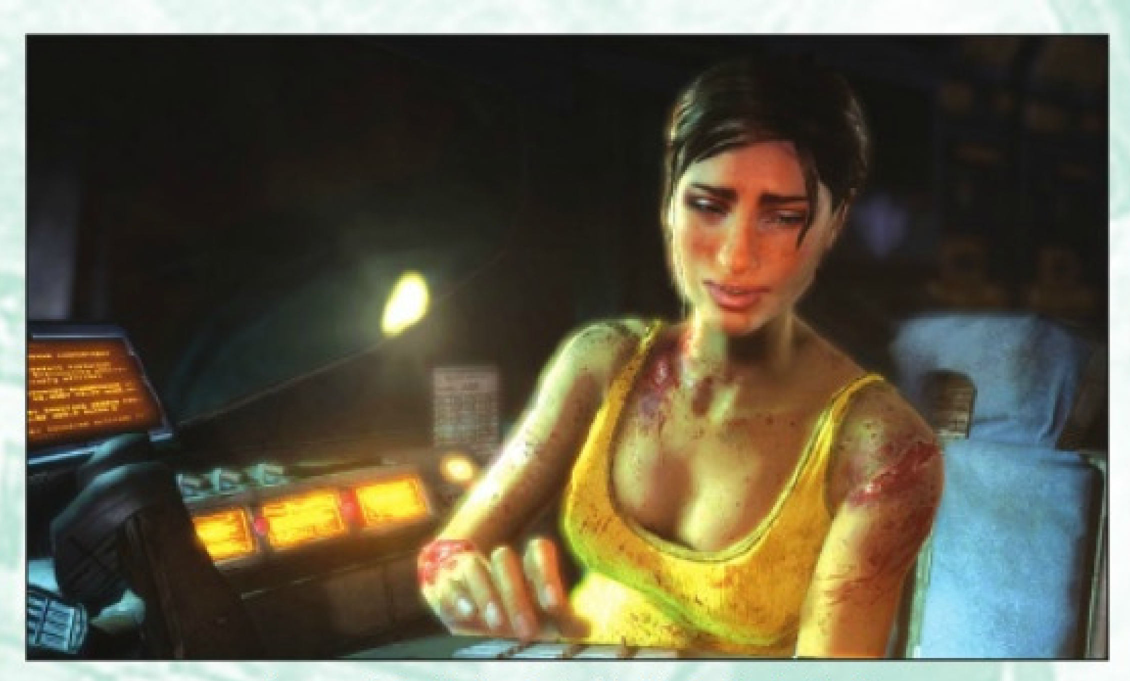
斗，艾萨克和译码器一起坠落洞底。这里遍布着很多的神印，它们一旦复活，这座星球便会沦为地狱。通过塞拉诺博士的笔记，艾萨克找到了外星人使用的飞行通道，最终来到外星城市的中心地带，根据博士提供的线索对远古机器进行配置和校准。

其间丹尼克不时发来骚扰信息：“艾萨克，你可以见到之前失去的朋友，和他们团聚，我们拥有一个没有遗憾的未来。”“我不会有遗憾的，丹尼克，一切就要结束了。”“你认为自己做对的事，其实是错得离谱，你得让人关闭远古机器。呵呵，我的援兵到了，还带来一个大惊喜呢。”频道里忽然传来艾莉的声音：“艾萨克，我从运输通道逃出来了，但被他们抓住了，放开我！”接着是丹尼克的声音：“到远古机器这儿来，带着译码器，乖乖的，否则艾莉这妮子小命难保啊。”

艾萨克来到远古机器的控制中心，看到艾莉被丹尼克劫持着。“把译码器给我，我就把她还给你，否则我就杀了她。”丹尼克说。“别听他的，艾萨克，你知道我们面临的是什么样的危机！”艾莉道。艾萨克岿然不动，他知道如果把译码器给了丹尼克，关掉远古机器的话，在场的所有人都不能活。这时身边的卡沃尔抢过了译码器扔给丹尼克，对艾萨克说：“我们还有第二次机会的，从来做正确的事并不只有一种方式。”



重启远古机器，卷入虚空的艾萨克望着艾莉的照片



意识到艾萨克身亡的艾莉悲痛欲绝



9.破碎虚空

丹尼克用译码器关闭了远古机器，刹那间苍天大地被笼罩上一层猩红的颜色，原先冰雪覆盖的星球融化了。在天空的卫星上面，生长着扭曲蜿蜒的母虫，发出低沉的吼叫，巨大的触须朝沃兰提斯探来。丹尼克呆呆地望着它，叫喊道：“我终于成功了！黑暗要结束了，让进化开始吧！”话声未落，就被坠落的石柱砸成了肉酱。

卡沃尔对两人说：“你们两个离开这儿，回到地球空间去，把我们的故事流传下来，这里由我来处理。”艾萨克回道：“卡沃尔，你忘记了，我是神印克星，没我不行的。”他拥抱着艾莉，对她轻声说：“我一度离弃了这个世界，因为我害怕那些不得不做的事，艾莉，如今我不再害怕了。”说着，将自己那半张照片塞到她的手里：“那边有架穿梭机，我要你坐上去飞回家，能做到吗？别回来找我，你该清楚，我是不会回去的！”

艾莉离去后，脚下的岩石分崩离析，艾萨克夺路狂奔，追随断裂的远古机器控制台，最后飞行到母虫附近，抓取飘浮的神印摧毁了它的三只巨眼，然后跳上控制台所在的平台，用译码器重启远古机器。

瞬时间狂风怒号，飞沙走石，卫星上的母虫被击杀，而艾萨克也被卷入无尽的虚空。最后时刻，他从怀中掏出那半张艾莉的照片，端详着她可人的模样…… P



我的爷爷是笔妖

■四川 戈衣



这是“仙剑五前传”特殊支线“锦书难书”里的故事：玄曜本是笔妖，偶遇临死的猎户齐大石，为其传达遗言，不料对方妻子弃家而走，只好化作齐大石的模样，为其照顾幼子。本是一时兴起，却渐渐入戏，直到儿子身亡，才装死遁去。期间真身被蜀山一尘道长拿走，胁迫其不得害人。一尘道长临死前托夏侯瑾轩一行人将其真身还给玄曜，并表达歉意。玄曜去覆天顶为孙子报仇，元气大伤，只好回到孙子身边变回原形休养恢复。

【1】

“好冷。”衢丝丝轻轻呵了一口气，伸手去敲房门。

这屋子在折剑山庄正门外，看起来和别的民居没有什么不同：门口摆着几叠竹篾，檐下整齐地堆放着干草和干草叉，窗外挂着成串的红辣椒——此地天气寒冷，居民多嗜辛辣。

一个年轻的男子打开门，他是猎户齐少琮。

月前，净天教进攻折剑山庄，一场鏖战，满地的雪都被染红。

折剑山庄最不缺的就是兵器，从欧阳世家的门主到新入门的弟子，乃至庄外的猎户、农夫、商人、跑堂，人人奋起反抗，伤亡惨重，总算把净天教众打退了。

齐少琮就是在那个时候受的伤。

净天教覆灭以后，蜀山的草谷道长令门下弟子携带药草，御剑至各地救助。草谷道长门下皆以“衢”为姓，弟子之一的衢丝丝便在折剑山庄诊治伤患。

她并不是第一次来看齐少琮，眼见他由重伤昏迷到行动自如，她的心里颇感欣慰。

“你的伤已经没什么大碍了。”衢丝丝检查了一番，嫣然道，“切记最近不要过于劳累。”

“谢姑娘。”齐少琮双手抱拳，向她行礼。

“身为蜀山弟子，救人乃是本分。”衢丝丝忙回了一礼。

屋里弥漫着浓浓的药味，也有隐隐的墨香。衢丝丝凑近墙上挂着的几幅字，道：“这字颇有风骨，可是出自名家之手？”话音未落，看到落款“大石”，有些诧异：“原来是齐老居士。”

齐少琮的爷爷齐大石是一尘道长的老友，而一尘道长生前对她们这些小辈颇多关照，因此，她对齐家后人也格外关照。

衢丝丝感叹道：“飘若浮云、矫若惊龙，这字比铁笔师……叔写的还要好些。”

她是草谷道长门下弟子，铁笔是罡斩道长门下弟子，

辈分相同，本该称对方作师兄。然而净天教覆灭之后，蜀山建造七宫，立太武、一贫、青石、玉书、草谷、铁笔、凌音为七圣，镇守七宫，以加固两界封印。七圣之间以师兄妹相称，铁笔成了草谷的师弟，在她这里也就由师兄成了师叔。那个嗜好书法被罡斩道长嫌弃的铁笔，蘅丝丝总是很难把他和“师叔”两个字联系在一起。

齐少琮望向了书桌，道：“小时候，爷爷就教我读书习字，他老人家去世以后，我倒是很久不练字了，爷爷一定很生气吧。”

不知是不是错觉，蘅丝丝听到“哼”的一声，从窗子那边传来。

窗前贮书置砚，倒是一小方清幽天地，她忍不住多看了几眼。

蘅丝丝离开后，齐少琮走到书桌前，瞪着桌上的一支毛笔。

那是支上好的兰竹笔，适于画兰竹，写楷行。

“爷爷！”齐少琮头大如斗，“刚才有蜀山的道长在，您为什么要出声啊！”

那兰竹笔不甘示弱，又“哼”了一声。

若是有旁人在，一定不敢相信自己的耳朵。

这兰竹笔就是齐少琮的爷爷齐大石，不，该说是笔妖玄曜。

【2】

齐少琮并不是什么喜好鬼怪狐仙的人，自己的爷爷是笔妖这件事，他实在不知道该怎么评论。

之前，他受了伤躺在床上昏昏沉沉，听到推门声，以为是蜀山弟子来探望自己，也没在意，却听到一个怒气冲冲的声音。

“净天教那群兔崽子，居然敢伤你！不像话！”

这熟悉的腔调吓得他一下子惊醒，却见到一个白衣的俊秀青年坐在他床前。

青年看起来又骄傲又暴躁，这么冷的天拿着把扇子扇来扇去的，眉毛高高挑起，看起来那么熟悉，让他险些落下泪来。

一声“爷爷”尚未出口，齐少琮忽然反应过来，不对，爷爷五年前就去世了，可是这个年轻人是谁？虽然外表不一样，但是感觉实在是太像了。

齐少琮一阵头晕，自己是快死了吧，所以出现这样的幻觉。

过几日一觉醒来，枕边竖着一支上好的兰竹笔，正对着他的脸。

“鬼呀！”齐少琮大呼起来。

“大呼小叫成何体统！不像话！”那兰竹笔也被他吓了一跳，险些掉到地上去。

“爷爷？”齐少琮呆住了。

昏迷中见到的青年也就罢了，现在连一支笔都觉得像爷爷，齐少琮对自己完全绝望了。难道是最近没上香，爷爷在阴间责怪自己？他闭上眼睛念道：“爷爷对不起，少琮这些日子生病，等好了就去给您上香……啊！”

那兰竹笔愤怒地甩了他一脸墨：“我还活着呢！上什么香！”

“其实，你真正的爷爷齐大石早就死了。”对方清了清嗓子，说，“我叫玄曜，是个笔妖。”

“你爹小时候，有一次发了高烧，你爷爷齐大石上山打猎，要换钱买药，运气不好碰上大风雪，就死在那里了。他临死时，我刚好路过，他就托我把遗言转告给你们家。我动了恻隐之心，就帮他把死讯传回家。没想到你的奶奶听说这个消息以后，担心孤儿寡母难过日子，扔下你爹就跑了。”玄曜悠悠道，“本来是不关我的事的，结果你爹发着高烧，拉着我的手一直叫爹，我一心软，就留下来照顾他了。本想着养他几年就走，没想到一直拖着，居然待了这么多年，后来，你出生了，再后来，你爹也病死了……”

齐少琮抱着被子，一脸痴呆地看着喋喋不休的兰竹笔。

想想也是，齐家世代打猎为生，怎么会忽然出了一个喜好书法的齐大石。虽然脾气暴躁，落笔却脉脉含情，买起上好的笔墨纸砚来毫不心疼，和别的猎户完全不一样。

齐家的名字都很朴实简单，祖孙三代齐大石、齐小松，接下来却是齐少琮，和前人的名字风格迥异。这个名字出自齐大石之手，从小时候起，齐大石就教少琮读书习字，偷懒了就打手心，非常严格。

其实，比起安安静静坐在书桌前研读，齐少琮更喜欢在雪地里打猎——挖陷阱、埋伏、射箭……每个环节都让他热血沸腾。父亲齐小松带他外出学打猎，都是偷偷摸摸的，怕被骂不务正业。天可怜见，猎户的正业难道不是打猎么！

“你爷爷就是这个暴脾气，你爹我也是这么过来的。”齐小松安慰嘟着嘴的儿子，欲言又止，“他……是个好人。”

回想起来，父亲当时就知道爷爷的真实身份了吧，可是这个秘密，父亲临死前都没有告诉自己，大概是怕自己生了嫌隙，和爷爷疏远吧。

“那我昏迷时看到的人……也是您？”齐少琮渐渐接受了这个事实。

“不错，那是我化作人形的样子。”玄曜得意洋洋道，“是不是很英俊，很好看啊？”

齐少琮一时不察，呛到了：“咳咳，过得好好的，5年前您为什么要假死呢？”

玄曜叹了一口气，道：“这么多年来，我每天都要观察

别人老了变成什么样，学着一天天‘变老’，跟齐大石差不多年纪的都死得差不多了，我也不知道以后该怎么变啦。”

齐少琮呆呆地看着玄曜，不得不接受这个事实：“那您……怎么又回来了。”

玄曜“哼”了一声：“我上次回来看你，你居然被净天教伤了，我一气之下去覆天顶找他们报仇，消耗过大，现在元神将竭，只好恢复原形修养。反正你这里已经住惯了，就回来了。”

齐少琮喃喃道：“爷爷……”

“不要把眼泪滴在我身上！”玄曜左右闪避着，“不像话！”

他没有再说话，因为齐少琮突然放声哭了起来。

【3】

玄曜在笔筒里打了个哈欠。

齐少琮在书桌上备了上好的墨，玄曜并不需要进食，不过很喜欢墨香，闲着没事去喝一点，也是件赏心乐事。

当初装死离开齐家后，他虽然一身轻松，却不知道何去何从。明知人妖殊途，遗忘才是最好，可这短短几十年的情分，竟如此放不下……他整天挂念着儿子的坟有没有人打扫，孙子什么时候娶亲，有时还会想起一尘那个牛鼻子老道。

当年，玄曜变成齐大石的模样，照顾齐小松，虽然小心观察他人，认真模仿，但毕竟是妖，无法完全隐藏妖气。有些江湖术士便找上门来要除妖，都被他轻松打退。有一次，蜀山的一尘道长路过此地，制住玄曜刚准备痛下杀手，齐小松跑出来大喊着“爹”。

一尘道长问清事情缘由，令他不得伤害齐小松，否则定取他性命。玄曜心里极为恼怒，自己如果要伤害齐小松，哪里还用等到现在，逆反心理一起，恨不得和一尘拼个玉石俱焚，不过看着天真无邪的齐小松，叹了一口气，也就罢了。

再后来，齐小松渐渐长大，娶妻生子，齐少琮也开始成长，玄曜总想着再留一会儿，再留一会儿，不知不觉就是几十年……折剑山庄谁不知道齐大石？那个讨嫌的小老头整天拄着拐杖愤怒地走来走去，脾气又臭又硬，说话又狠又快，谁家缺什么东西，绝不会想去他家借，可是对自己的儿孙，却护短得要命……

玄曜

攻击500,仙攻270，运势10，身法10。无属性。

玄曜所赠送的笔，有笔灵附着，看似普通，却十分有灵性。

“齐少琮。”玄曜静默了半天，忽然开口。

“爷爷，怎么了？”齐少琮放下手中的活，探身问道。

虽然对方目前是一支笔，不过多年的祖孙情谊，他仍旧恭恭敬敬。

“你不许死，在我修养好以前，你不许死。”玄曜凶巴巴地说。

他知道自己的要求很任性，也不可理喻。他元气大伤，修养好不知要多久，人类哪能活那么久呢？

“你爹死了，一尘那个牛鼻子也死了，一个个的死那么早！你不能像他们一样！”玄曜愤怒地说。

辛苦带大的齐小松死了，偶尔能聊聊天的可恨的一尘也死了，将来，齐少琮也会死……人类的命为什么这么短呢？自己的命为什么那么长呢……

齐少琮愣了一下，忽然笑了。

“爷爷，知道了，我一定会好好活着的。”他说，“爷爷，你哭了吗？”

玄曜吸吸鼻子，道：“老人家的事也是你能问的！不像话！”P



业余灭虫部队
评《异形——殖民陆战队》



▲这款游戏……确实很像这个手办，充满了塑料感。谁买谁坑，信不信由你！

■江苏 十大恶劣天气

Gearbox在画面和音效上力求原汁原味，的确兑现了对影迷和玩家的承诺，但是最关键的角色——异形——却变成了一群低等爬行动物！


▲赤手空拳斗异形，做不到这一点的铁血战士们表示，地球人的确是太危险了


▲与同为人类的韦兰雇佣兵对射，真正让玩家不安的是手中这些根本没有什么准头可言的军火

纵观《异形》系列的4部作品，究竟哪一部改编成游戏的卖点最多？相对于第一部的冰冷压抑、第三部的长篇说教和第四部的欧式文艺风范，商业属性最重的《异形2》无疑是最合适的候选对象。不玩幽闭恐怖，拒绝躲猫猫，一开始就是硬桥硬马杀将进去，从“Alien”进化为“Aliens”的主题为参与这场怪物秀的人类角色们提供了足够多的射杀对象，更重要的是影片中那群一出场牛皮哄哄（当然最后还是各种惨死）的殖民陆战队（Colonial Marine）以及他们的全套“杀虫装备”，已经为FPS制作者提前解决了大量设定工作。

2008年4月，世嘉宣布将会推出一款由《异形2》改编而来的主视角射击游戏，由此也引发了异形迷长达五年的期待。当时凭借《战火兄弟连》（Brother in Arms）跻身一线开发商行列的Gearbox让玩家们对游戏质量有了充分的信心。而这这款作品真正备受瞩目的原因，还是在于它的题材优势。尽管早在8位机时代就出现了“异形”题材的电子游戏作品，但充斥其中的不是沽名钓誉的劣质山寨，就是AvP（异形大战掠食者）这种关公战秦琼的乱斗。

顶着20世纪福克斯官方授权光环；有原《异形2》剧组数位重量级人物加盟；第二与第三部间空白的补完、原始音效与模型素材等让影迷尖叫不已的卖点……在正式游戏中，Gearbox的确兑现了上述的承诺。电影配乐当BGM给播了，熟悉的老面孔也出镜了，无论是Sulaco号的货舱、Lv-426殖民地的排热管道，还是后来在《普罗米修斯》中又出现过一次的“太空骑士”飞行控制室，都带着玩家游历了一番。然而令人遗憾的是，充斥其中的异形生物变成了一群低等爬行动物，至于那群陆战队员们，你无法用语言来形容他们的山寨感。

“听着，大姐，我只想知道一件事儿——这些爬虫在哪里？干掉它，随时随地！”

——《异形2》中陆战队女兵Vasquez对正在描述异形的Riply的嘲讽


▲ACM里的异形相比老游戏里的实在弱太多了


▲动感探测器……给玩家带来了不少欢乐


▲队友们似乎已经与异形达成了某种和平协议


▲Hicks在电影第二部没当上主角，第三部开头直接变尸体……


▲第二部中的陆战队员们对异形的看法，从游戏的角度看完全正确


▲用工程机甲直接扭断异形老大的脖子……Riply与之相比简直是弱爆了

即便影迷在玩这款《异形2》官方改编游戏（以下简称《异形——殖民陆战队》为ACM）时能够不犯“大家来找茬”强迫症，即便玩家可以将ACM当作一款同人游戏来对待，我们也实在无法接受自己所面对的敌人——也就是这个题材真正意义上的“主角”——确乎就是影片中Vasquez所称的“爬虫”。

卡梅隆执导的《异形2》同斯科特老爷子的首部相比，其风格从逃无可逃的恐怖变成了惊险的对战，但它并没有以削弱异形的战斗力作为前提。1979年的首部电影中以一己之力就在Nostromo号上翻江倒海的异形，在第二部中只能接受被大批扑杀，最后不得不“喊家长”的原因，是因为它们所面对的敌人不同了。那帮缺乏武器，并且在潜意识里忠实实践《银河系找死指南》的货船船员，在《异形2》中换成了一群训练有素、斗志高昂的陆战队员。他们在火力和科技上拥有压倒性的优势——只是弹药有限，所面对的敌人则占据着数量和地形上的优势，基本就是美军深陷越南战场的历史写照。

其实单纯从攻防能力上来看，异形并不能算是一种多么可怕的生物。除了血有强烈的腐蚀性，近身攻击一击必杀以外，它们既没有厚重的装甲，也没有有效的远程攻击手段。即使是靠上世纪80年代的武器装备，它们在正面战斗中也只有被屠杀的命。想要维持未知的恐怖感，就要要从各方面削弱它们的对手了。卡梅隆始终把战场放在对异形有利的地形（比如不能使用重武器的发电厂，遍布通风管道的人类定居点），让猎人们始终处于随时都有可能被猎物回过头来猎杀的恐惧之中。

然而ACM对这一特点又是如何表现的呢？游戏中我无数次地提醒自己，对手是宇宙中最危险的掠食者，尽管手头上的武器火力强悍，但在这种神出鬼没的生物面前并无胜算。然而事实情况却是，它们根本不值得引起你的恐惧。就拿经典道具动感探测器来说，这可是《异形2》中渲染惊悚感的神器，电影中队员看到探测器屏幕上的光点数量已经爆表，距离则几乎是贴着自己鼻尖，但肉眼却看不到任何目标——那种心悬到嗓子眼的感觉在二十多年后依然让影迷记忆犹新。即使是面对人类，如《使命召唤——现代战争2》雪山潜入关卡中，这一道具的运用也能创造出不少紧张感，然而，这货在ACM中却成了一个鸡肋——ACM却将异形变成了预设在玩家前进道路上的杂鱼，玩家出现之后，这种可怜的生物便被看不见的手从角落里或者是天花板上拽出来，然后作为肉靶子狠狠摔向玩家。它们甚至经常会被一个障碍物卡在原地，而两只脚却还在拼命倒腾！在丧失了战术上的优势之后，就连原本可以轻易腐蚀掉数层甲板的酸液对于玩家而言也够不成任何的威胁，你完全可以贴着它们的老脸用霰弹枪肆无忌惮地狂轰！

在看到如此不堪的异形之后，玩家们一定会质疑韦兰公司为什么会一根筋地谋求将这种下等物种培养成生物武器，而当本作中真正的反派势力——韦兰私人武装携本世代FPS中最烂的AI登场之后，每一个人都释然了——他们的确非常需要至少还知道往哪里冲的异形，来充当自己的导盲犬！

一个正面火力摧枯拉朽，一个潜行渗透无孔不入；一个在明，一个在暗；一个是猎人，一个是猎物，但二者的关系又是在不断动态变化之中，这些构成了陆战队员与异形之间在相互试探中所维持的危险平衡关系。而因为制作组的实力不济，ACM中的异形变成了靠数量优势蛮打狂冲的“口水龙”。什么都缺，就是不缺连射武器的陆战队员们，恐怕就真的要像电影对白里面那样，变成专业杀虫部队了。这个局面或许就连Gearbox自己也看不下去，为了给玩家们制造处处挨打，命悬一线的感觉，他们的解决方案就是用“魔低一尺，道低一丈”的方式，将陆战队员们全面低能化。

让我们来看看军火的质量吧——M41脉冲步枪、M56A2智能步枪、M240喷火器等熟悉的武器至少在模型和音效还是下了一番功夫，然而用起来，玩家立刻就感觉到不对劲——所有的武器与水枪无异！不仅仅是可以忽略不计的后坐力，子弹命中最普通的“工蜂”异形也产生不了一丁点的停滞感，好像弹丸的动能全部被它们吸收了，然后跑到主角面前的时候又像一只大气球那样毫无征兆地爆开……虽然陆战队赖以生存的法宝就是凶横的火力压制，将敌人打得根本无法近身，但玩家很快就会发现，ACM中提供的所有武器都是“近战武

器”：脉冲枪的长点射在中远距离几乎打不中敌人，更加奇葩的是原本自带火控系统、能够锁定高速目标进行跟踪射击的Smart Gun，在游戏中变成了老式重机枪般的存在，对付前方20米左右的目标，弹道散布得让人坚信出现在准星中央的就一定是最安全的。

而那帮同主角“并肩作战”的陆战队员们，你很难想象他们究竟是如何从训练营通过测试，并且一直活到现在的（其中大多数人居然还顺利地跟着你通关了……）。在多数战斗前，队友会狂喷一堆给自己壮胆的脏话，或者为你开个门什么的，然而当你冲入场景之后再回头看，就发现这帮腹黑的家伙就此神隐了，连句“你上，我掩护”的话都不说。在不得不出来扮演龙套的时候，队友们也同敌人有着充分的默契，他们不是盯着墙壁发愣，就是对着空气乱射一通，当然敌人也以投桃报李的方式无视他们的存在，而将注意力全部集中在主角你的身上——总之就是齐心协力，众志成城地坑你！

“我们后会有期了，希克斯”

“杜恩，我叫杜恩。”

“我叫爱伦”

——《异形2》结尾Riply和Hicks在撤离Lv-426，准备进入超睡眠状态前的告别

想再现《异形2》中一波未平一波又起的节奏，以及壮士断腕、蹈死不顾般的豪情，绝不是塞给玩家一堆长枪短炮、再安排足够撑爆屏幕的异形就可以实现的。一个故事能够让人能听下去的最基本要求，是人物行为背后的动机和逻辑，即便是《异形》系列风评最差的第三部，依然遵从这个大原则。而ACM所交代的这个“Aliens 2.5”故事，却好像是一辆根本没有安装引擎，被拖车拉着跑的老爷车。玩家的游戏体验如同在坐在轨道车上游览预设位置冒怪物吓唬人的游乐场恐怖屋。

最初ACM就是以“连接《异形2》和《异形3》之间的桥梁”作为剧情上的卖点，请到了《太空堡垒卡拉狄加》的两位写手Bradley Thompson和David Weddle创作剧本，又找到当年电影剧组的两位编剧David Giler、Walter Hill担任顾问，然而难道他们都只是挂个名吗？为了填“为什么在‘异形母鸡’已经被Riply掷出窗外的情况下，舱内依然能够凭空变冒一大堆异形”这个坑，编剧挖出了一个更深的坑——一切都是韦兰公司搞的鬼！他们的私人武装将抱脸虫卵带到了Sulaco号上，通过求救信号诱使Sephora上的陆战队员前来充当宿主，好抓取活体异形。然而影迷要问的是，在异形遍地走，韦兰士兵多如狗的Sulaco号上，躺在低温休眠仓中的Riply究竟是如何能够让这群“人兽”组合对自己选择性失明的？要知道此时母后的幼体已经附着在了Riply的胸腔之中，这是比普通异形要上等千万倍的生物，获得她之后，韦兰公司的生物武器培育对象就真的“子子孙孙无穷匮也”了。

在韦兰公司的雇佣兵发飙之后，Sephora号不可避免地坠毁，主角连同五名幸存者（含Sephora号搭载的生化人Bishop）搭载运输机在临近星球迫降。让几位主角和影迷大呼“坑爹”的是，在已经距离《异形2》故事线整整17周之后，早就激活返航指令的Sulaco号居然还在LV-426的轨道上打转（而不是到达了第三部故事的发生地Fiorina-161星球）。降落到LV-426的Hadley's Hope定居点，我们终于长出了一口气，至少这里还没有被韦兰公司迅速改造成异形养殖基地。之前在Riply的不懈努力下，大气处理中心的爆炸让曾经的殖民地设施变成了一片废墟。然而很快，我们就看到了Gearbox不仅擅长破坏一个旧世界，而且更擅长建造一个新世界——一座异形研究基地居然在那艘“太空骑士”失事飞船附近拔地而起，而且里面居然也有一只“女王”。拜托，既然你们早就母鸡小鸡一把抓了，干嘛还要四处逮活的，难道野生的口味比家养的好？

也许是在第二部电影中唯一幸存下来的陆战队大兵Hicks意识到自己的演出已经快结束了（在《异形3》开头这个可怜的伤患还没露面就给大卫·芬奇给编死了），因此他决定在ACM中提前登场，乘坐逃生舱与同伴汇合，向把自己搞成二等伤残的韦兰公司发动逆袭——为此不惜将同自己无冤无仇的Riply和Newt也一并发射了出去——这下真的不会有《异形3》了。

是的，这下真的不会有《异形2——殖民陆战队》了……


▲坠落到LV-426上的幸存者，大概想不到这里居然有一个异形研究基地


▲在“2.5部”中Hicks被韦兰公司各种吊打……

▲只会“猪突”的异形，大概真的是以猪作为宿主变异出来的新品种吧

嘈杂的寂静岭

电影《寂静岭2》何以这么烂?



▲那个一路尖叫的你是谁啊?

■四川 黑箱

对游戏元素的生硬摄入反而令这电影《寂静岭2》变得节奏奇差，很多戏份都迫不及待地摆出跪舔游戏粉丝的姿势——来掩饰其剧本的无可救药。



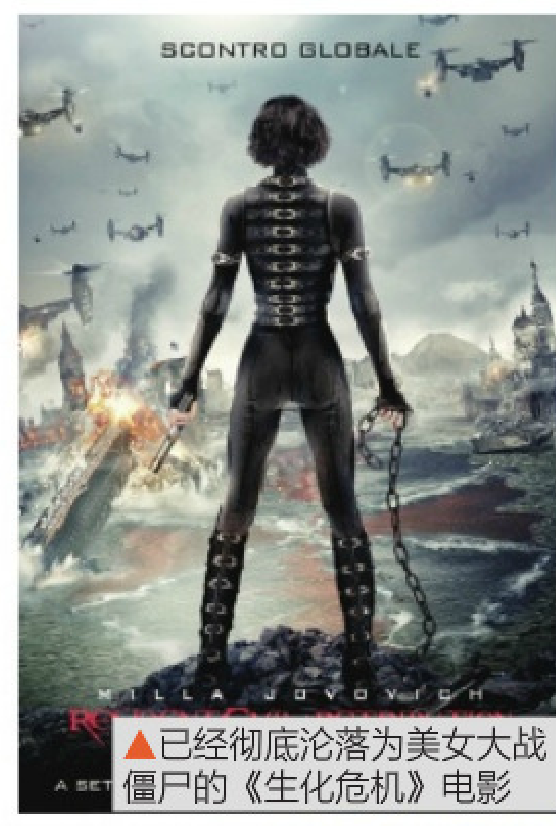
▲《寂静岭2》的预告海报出来时，让人充满期待

编者按：游戏与电影的相互跨界本应是件让人喜闻乐见的事情，但无论是本期栏目前一篇里的《异形》，还是乌维·保尔出品的《邮差》《孤岛惊魂》等电影作品，跨界的历史记录往往让人无奈——除了2006年上映的《寂静岭》改编电影。优秀的电影改编游戏首先应当是一部好游戏，而优秀的游戏改编电影则首先应当是一部好电影。经过6年的等待，我们遗憾地发现，《寂静岭》第二部电影没能保住节操……本文作者的温柔与克制让我大感惊讶——看完电影《寂静岭2》后我的反应除了颤抖着比中指，根本无力细想它怎么就烂成了这幅模样——她真是一位好脾气的《寂静岭》玩家、观众！

作为曾经的两大恐怖游戏系列龙头之一，《寂静岭》一直坚持着与《生化危机》不一样的路线，当后者渐渐变成一部动作游戏时，《寂静岭》却依旧坚持着自己的独特风格。大雾弥漫的神秘小镇中看不见前方的路，寂静得仿佛死去的空气中，只有不知名的噪音提醒着这个世界似乎还在运动，破落残败的建筑似乎陈旧得能散发出腐臭，摇曳的日光灯回荡着尖锐的摩擦声，电视和广播中永远循环着杂乱的电流音……《寂静岭》的恐怖之处并不在于突然窜出来的怪物和无穷无尽的丧尸，而是孤身一人面对着难以预测的世界，日常生活中耳熟能详的事物突然变得无比陌生，能依靠的东西一个都没有，绝对的孤独和绝望无时无刻不伴随在你的左右。

一部优秀的游戏改编电影并非是单纯堆砌游戏概念

《生化危机》电影版已经开了一个很坏的头——导演如同一个久未尝过饭香的乞丐一般，将游戏元素不分类别不分层次地往肚子里狂塞猛吃，最后却只造就了一个消化不良的臃肿胖子——分量很足，却油腻得让人恶心。很遗憾的是，此次《寂静岭2》的导演似乎也走进了这个怪圈，对游戏元素的生硬摄入与还原反而令这部电影变得节奏奇差，



▲已经彻底沦落为美女大战僵尸的《生化危机》电影

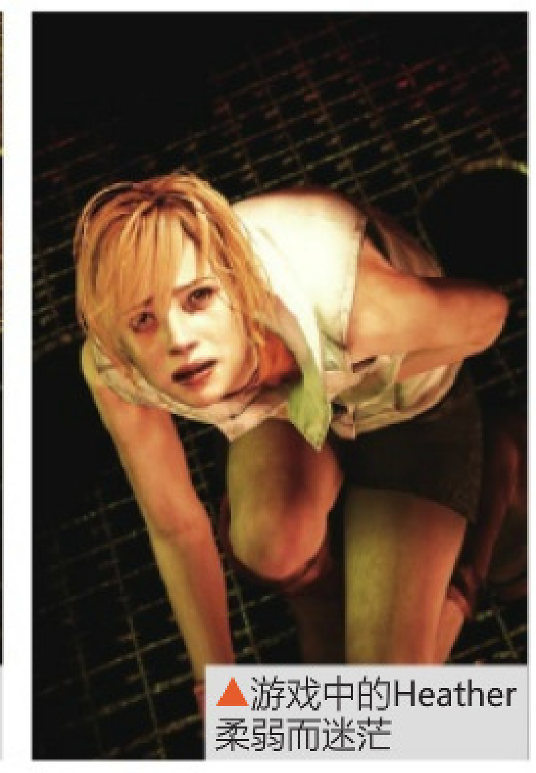

▲从《暴雨》穿越来的犯人死得好冤



▲阴险狡诈的Vincent莫名其妙洗白成了小白脸，还与女主发展出一段感情



▲游戏《寂静岭2》中的三角头是男主角恶念的化身


▲游戏中的Heather柔弱而迷茫



▲同学们你们都走错片场了

几乎每一段戏份都在迫不及待的讨好游戏粉丝，而这种对原作玩家的跪舔行为不但没有使《寂静岭2》变得如原作一般深邃，反而让它成为了一场狂欢——一场游戏元素的集体聚会和打闹、喧哗声让“寂静岭”变得不再寂静。

初看《寂静岭2》时，笔者还是颇为期待的，它总体而言还是相当完美地还原了游戏《寂静岭3》的序章环境，游乐场多次闪回的大头兔也让人印象深刻，其空洞的眼神与全作氛围产生了一种莫名的和谐感。相信这也是为什么在往后的情节中导演对这只粉红色的兔子如此情有独钟，让一个道具的出场次数仅次于几位主角……

除此以外，再也没有什么能让人感到印象深刻的东西了。

《寂静岭》游戏系列的怪物设计一直是它的最大卖点之一，几乎每一作都出现了为人津津乐道的怪物。但《寂静岭》并非简单的使用扭曲的设计来达到优秀的恐怖效果，每一个怪物几乎都和当作的剧情有所联系。所谓“每个人心中都有一个寂静岭”，这个说法的意义正在于此。以笔者最为推崇的《寂静岭2》游戏为例，最经典的三角头便是源于此作，但只要玩过《寂静岭2》游戏的玩家都知道，三角头其实正是男主角James心中邪念和压抑的性欲的化身（妻子长期住院难以履行义务），它的每次出现都象征着绝对的力量与残忍，它不会受到伤害，也无法被击退。在三角头面前之所以只能跑，因为每个人都无法与心中的邪念抗衡。扭曲的护士妹子们则源自James对医院的厌恶和憎恨，他痛失爱妻，因此对亡妻去世的医院有着极大的排斥感，才有了身穿护士服的怪物。

《寂静岭2》虽然是电影的第二作，说的却是游戏《寂静岭3》的故事，这就使得三角头和护士的出现显得相当不伦不类。前者在首部《寂静岭》电影中曾经有过惊鸿一瞥，当时笔者便把这个视作是电影对游戏粉丝的一种讨好，只是未曾想到导演在《寂静岭2》中还拉出来鞭尸一遍，并且变本加厉让它担当Boss战时的正义朋友，贡献了一场短暂且毫无亮点的动作戏，然后扭转了整个故事走向。

如果说引入最经典的游戏《寂静岭2》的怪物是为了勾起首部电影的观众的回忆，从而对影片产生共鸣，那电影《寂静岭2》中其它走错片场的怪物则只能用“突兀”二字形容了——监狱中呼之欲出的犯人是游戏《寂静岭——暴雨》中监狱暴徒的场景再现，哦，对了，他们还被走错片场的三角头拿着那把本来该去找James寻仇的大砍刀把手剁了；模特房间虽然完美对应了《寂静岭3》中公寓里的某个房间，但是那个不知道是不是从《生化危机》中穿越过来的模特怪却更像是游戏《寂静岭5——归乡》里的Boss，作为Boss应有的待遇，导演还很温馨的给它喂了一只路人甲妹子以彰显气势，但怪物吐出的那张嘴却是游戏《寂静岭3》里另外一个怪物……

可以看出导演试图通过引入不同的怪物来赚游戏粉丝的感情分，但画虎不成反类犬的生搬硬套使得电影《寂静岭2》变成了一场怪物秀，整个故事的流程几乎就沦落为“剧情→怪物1登场→剧情→怪物2登场→剧情→怪物3登场”般的舞台剧，Hearther从头到尾几乎都在试图用尖叫来衬托怪物的恐怖，但是作为一部21世纪的电影，还想靠尖叫和血浆这种下三滥的方法来吓人？这只能沦为B级片里最恶俗的那种。

电影基本的人物灵魂与剧情逻辑何在?

肖恩·宾是笔者相当喜欢的演员，只可惜在笔者有限的观影生涯中，只要有他参演的电影，其角色几乎都无一例外领了便当，而且死法真是花样百出：《指环王》中的波洛米尔、《黑死病》中的圣堂骑士、《权力的游戏》中的临冬城主……在电影《寂静岭》中好不容易以配角身份逃过一劫，顶着一张苦大仇深的脸来到电影续集里，却连便当都领不到。开场与女儿的温存片段理应是展现"打完这一仗我就要回老家结婚了"的铁律，暗示此人应该没有善终，却未曾想到他顶着一副主线剧情的气势却没有对剧情作出任何推动。好不容易他和《寂静岭》首部游戏作品中的主角哈里在身份上作了一个对接，然而哈里在游戏《寂静岭3》中以伟大的父爱姿态牺牲了，肖恩·宾却在电影《寂静岭2》里连镜头都抢不到多少。

至于贯穿全剧的女主角Heather，衣着和发型体型还是相当忠于原作的，只是原作中彷徨无助的弱小女孩不知道为何在电影中练就了一副好嗓门，尖叫声直逼小镇的防空警报。对父亲的爱让她跟着一个陌生人跑到寂静岭，因为莫名其妙的理由见到了各种莫名其妙的人，然后莫名其妙地和艾丽莎合了个体，之后又把达莉亚变成了莫名其妙的怪物——然后便再也没她什么事儿了，剩下的剧情交给乱入的三角头来鬼画符。人物行为动机极其薄弱，信任、感情都产生得相当矫情和突然。

至于其它凑热闹的配角就更神奇了，不知道"主角总得有段感情戏"是不是已经成为电影工业的普世价值，"男主角"Vincent那点稀疏的存在感让他看起来就是个彻头彻尾的配角。在共同交流时间加起来不到一个小时的情况下多次为女主角献身，并且依靠"权二代"的身份得以苟活于世，除了交代了自己有个外公（女主居然马上就信了）推动了一下女主和外公的互动剧情以外，他的责任几乎就是被抓→被救→被抓→被救。奇怪的教众们充当着完美炮灰角色，他们在电影开篇能力通天，能把游戏里仅限于寂静岭当地的里世界延伸到外面的城市，还能放出怪物追杀私家侦探。而后来却被一个三角头全歼，哦不，说具体点是听说三角头来了他们就解散了。还有模特房间里Heather救出的小姑娘，本来以为会有一出同甘共苦绝地逃生的戏份，却在几分钟后就莫名其妙被怪物吃了，那为她安排了那么多的对白和特写是为什么啊！

电影《寂静岭2》再现了很多游戏的角色，但是也仅仅是名字——灵魂、互动、个性，一个不剩地被剥夺走，全部沦为讲故事的工具，而最可悲的莫过于牺牲了那么多角色元素，讲出来的故事依旧相当狗血，经不起推敲。

电影《寂静岭》打的母爱牌让很多人为之动容，剧中母亲为爱女甘愿与地狱对抗的气魄至今仍旧让人记忆犹新，其续集就打出了父爱牌——而且也正好可以对应游戏《寂静岭3》的剧情，何乐不为？只是笔者不明白，为什么一出表达父女感情羁绊的人性剧要被演绎成……小蝌蚪找爸爸！

Heather与父亲的亲情互动在全剧里只有父亲送她的一件马甲，不凑巧的是这件马甲还曾经出现在她的噩梦里。不知道是不是出于对马甲的偏执，Heather从头到尾只想着找爸爸的事情，出发前往寂静岭时说"我要找到爸爸"，朋友劝诫这将会很危险时回答"我就是要找爸爸"，和朋友的外公深情对视时表白说"你要告诉我怎么找到我爸爸"，九死一生来到护士刑房，面对被捆在床上随时可能被开膛破肚的Vincent，偷偷爬到床边跟他说的第一句话居然还是"你知道我爸爸在哪么"……你到底是有多喜欢你爸爸才能这样置人安危于不顾啊！！！

这些找爸爸的过程穿插了怪物的一次次出场秀，期间又堆砌了一些经典的场景和人物，然后就什么都没有了。这爸爸找得没有起承转合，没有发展，没有高潮，好不容易到了结局，千辛万苦救出爸爸居然来了一句"我要留在这"，然后Heather就开开心心地牵着Vincent走了……笔者瞬间觉得自己智商被完爆。

《寂静岭2》作为一部游戏改编的电影，将大量的游戏元素整合入其内，却在剧情、人物、逻辑三大块电影最基础的标准上出现了无可避免的硬伤，最终出来的作品只能是一场嘈杂的大杂烩。其实，电影《寂静岭》的珠玉在前，新故事、新人物并不会影响游戏迷对电影的观感，烂剧本才会。《生化危机》早在这条路上走进了死胡同，没有人希望看到同样作为恐怖游戏代表的《寂静岭》系列也变得如此不堪。

只希望若还能有续作，就再多一点诚意吧。P



▲爸爸个头啊！你能不能先把我放下来？！

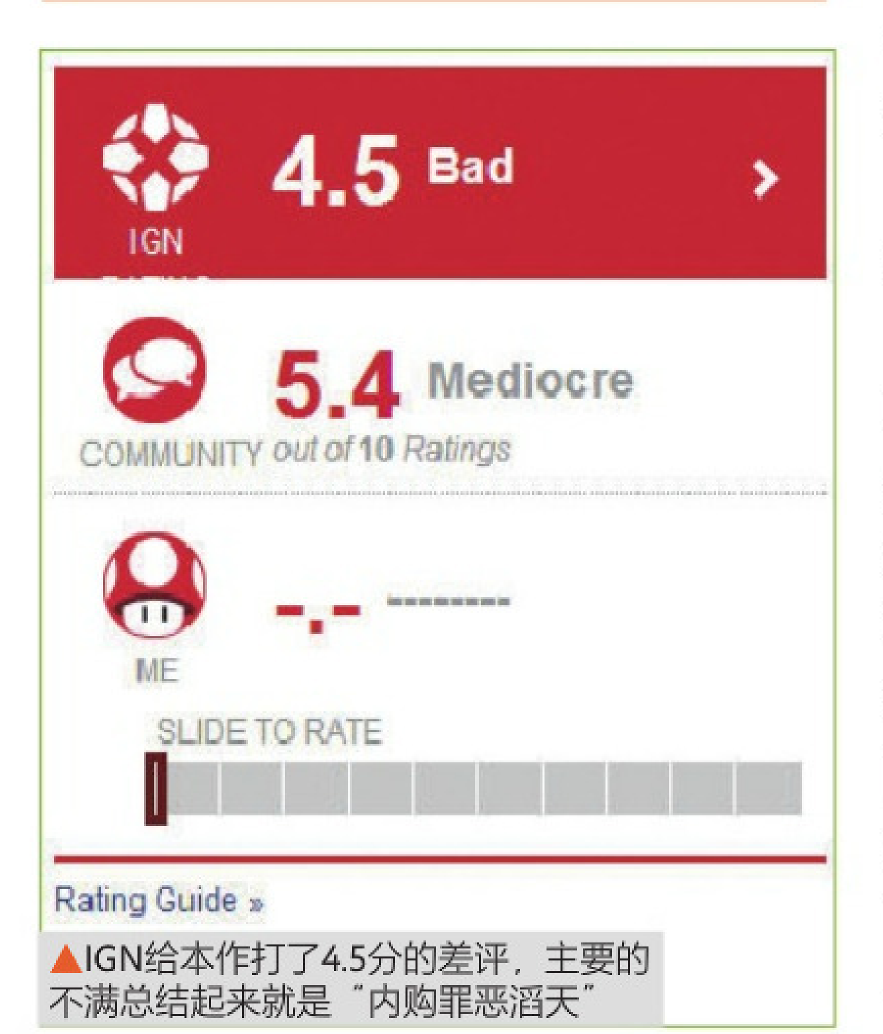
千金难买刷刷刷

小红帽你不懂Free2Play



■浙江 Narcissus

免费与内购的游戏销售模式正以汹涌之势由中国传遍世界，甚至大有并吞消灭传统单机的势头，本次的小红帽只是这大军中的一员——残兵。



▲IGN给本作打了4.5分的差评，主要的不满总结起来就是“内购罪恶滔天”

“暗黑3”的风潮已随2012年而过去，新一年的ARPG们只能以自己的方式摸索前行。当“暗黑2”的老粉丝们高度评价《流放之路》（Path of Exile）时，一款名为《愤怒的小红帽——猎魔姬》（Akaneiro：Demon Hunters）的游戏引起了国内玩家的关注：中国工作室Spicy Horse开发、Kickstarter募资制作、Free2Play（免费游戏），以上无论哪一个关键词都足以成为它受到关注的理由。

Spicy Horse这家被国人爱称为“麻辣马”的工作室由于此前参与制作了《爱莉丝疯狂回归》等游戏而为国人知晓。无论如何，中国公司参与制作的游戏受到好评都是一件令人高兴的事。此次新作取材小红帽也算是延续了“残酷童话”的制作思路，只不过在收费模式上，本作却与此前的单机作品截然不同。如果你看到本篇文章之后还想去试试这款游戏，就会发现民间的汉化补丁已经没有办法使用了，原因就在于这是一款需要全程联机实时更新补丁的游戏。它之所以要联机并不是因为游戏中设置有多少多人游戏的内容，而只是为了实践它的收费模式。

满城尽戴小红帽

从背景设定上去看，这款游戏丝毫看不出“中国制作”的痕迹。简单来说，本作的背景就是将童话角色小红帽丢进日本和风神话故事里去屠狼杀鬼。原本两种毫不相关的元素被这部游戏糅合到一起可谓噱头十足。事实上，将小红帽改头换面成为恶魔猎人或者杀人鬼之类的角色在游戏作品中早有先例。老玩家可能都还记得CAPCOM当年在格斗游戏《恶魔战士》（Darkstalkers）系列中塑造的小红帽巴蕾塔形象。那位身材娇小的小姑娘虽然身披红色斗篷一副可爱打扮，但实际上却是手持冲锋枪、肩扛火箭炮、裙底藏炸弹的狠角色。在《恶魔战士》那部充满僵尸、吸血鬼、恶魔等背景设定的作品中，其中的小红帽可谓是名副其实的“恶魔战士”。

自巴蕾塔之后，小红帽那经典的标


▲台湾地区开发的网游Dream Drops中的小红帽，那粗大的电击枪可谓彪悍


▲同是台湾地区开发的Brave Song Online中，小红帽和狼人上演激萌对决

以上所有的小红帽可都是“中国制造”然后卖到日本去的，《愤怒的小红帽》只是继承了国人“卖红帽的小女孩”之光荣传统而已，中国人到底有多恨小红帽非要把她卖到日本去！

▲连《三国群英传Online2》这种题材的网游跑去日本运营也能弄出个小红帽来

▲杭州一家工作室开发的页游《梦幻之城》进入日本之后重绘的小红帽形象

志性服装红色斗篷便被赋予了全新的含义——那是用敌人的鲜血染红的征袍。追根溯源，小红帽这个故事本身也包含了许多黑暗元素。即使在广为流传的版本中，亲手杀掉大灰狼也往往是小红帽的工作。如果说狼是恶魔的象征，那么小红帽在众多童话角色中无疑是最具革命精神的女主角之一，是天生的恶魔猎手。随便搜索一番就能发现如今网游中的小红帽设定可谓千姿百态，这种设定在萌系文化流行的日本网游中尤其受欢迎。

说完这些，本作主角会选定小红帽的原因，想必大家都心知肚明了。不过除了官网上标明5美元一件的“小红帽披风”装备之外，本作与小红帽的联系就到此为止了。整个故事的背景设定在古代日本，你将扮演一位恶魔猎人展开你的屠魔冒险之旅。游戏中出现大量直接由日语假名英化之后的单词，连游戏的标题Akaneiro都是一个日语词“**あかねいろ**”，翻译成中文就是“茜（读qian四声）”，意为红色，这个标题跟小红帽压根没什么关系。一定要说有什么东西能跟小红帽勉强联系起来，那就是满地图的各种狼人怪兽了吧。游戏中的狼人怪物设定非常丰富，看来对小红帽来说，果然屠狼才是她的本职工作。

免费并非都美好

童话角色再搭配上日本元素让本作在玩家眼前一亮，不过再有风格也没能掩饰本作的“中国制造”痕迹。老外在网上对这部作品的评价并不高。仔细浏览老外的评语就不难发现，他们对本作评价不高的原因并不是水墨风格、职业设定或者支离破碎的剧情，而是这个半成品游戏无处不在的内购收费模式。

看到“内购”这个词语你是否感到一丝熟悉？对于从小就经受过无数免费游戏考验的国人玩家来说，对那些披着免费外衣的内购游戏早就习以为常了。近两年来，中国的民族文化没有向外传播多少，倒是这种吸血营销模式名扬海外，被不断效法。老外玩家不是不肯为游戏掏钱，而是对这种死皮赖脸的掏钱方式很不适应。如果一款游戏号称免费，可玩家在游戏中却发现运营商无处不在伸手向玩家要钱，一种被欺骗的感觉自然会涌上心头，于是乎游戏体验一落千丈，所有重复的游戏流程都被视为逼迫玩家掏钱的阴谋，所有乐趣不复存在，只剩下眼前那道必须用钱才能填补否则无法逾越的沟壑，在这种情况下退出游戏而写下的评价能有一丝褒扬才是怪事呢。所以在此我们不该责怪老外对本作游戏的差评，这实在是中美玩家不同的思维模式导致的必然结果。君不见一年前的“暗黑3”不也充满了无尽的重复刷图吗？可人家那是一次性消费，终身畅玩，在那样的游戏环境中，即使是重复的刷图也不会让人感觉到上当受骗，因为每一个玩家都掏了同样的钱。但换作一款内购游戏，当玩家得知自己刷图一百遍的所得别人可以用5毛钱就搞定的时候，心中某处的平衡就被打破了。这便是老外的游戏逻辑，是与中国玩家截然不同的一种思考方式。

中国免费玩家的逻辑是：别人花5毛钱买到的东西自己居然可以不花一分钱就通过游戏得到，这显然是自己赚到了。在长年盗版环境中成长起来的中国玩家就这样形成了一种畸形的逻辑，他们不考虑自己所花费的时间精力，也不在乎游戏体验，只要免费就好。这样的玩家群体自然对一次性消费的单机游戏兴趣不大，从那些游戏里根本找不到捡便宜的爽快，只有免费游戏可以给他们足够的满足——他们连玩《魔兽世界》也可以一分钱不花。

但《魔兽世界》显然不是为免费玩家设计的，以“暗黑3”为代表的ARPG更不是，至少对老外来说如此。于是，“免费游戏”这个名词在中国与欧美开始有不同的定义，在游戏设计上的差异已经越来越明显。比如《英雄联盟》与DOTA2，在国外这两款“免费游戏”的营收主要来自于皮肤与造型等装饰性道具的贩卖，这些物品并不会影响游戏本身的平衡，文章开头提到的《流放之路》也是一款道具收费的免费网游，以贩卖服装和箱子为主。但在国内，这种收费模式一直都不是主力，中国玩家还不怎么习惯“花钱照样打不过”的游戏逻辑。《英雄联盟》由于设计了用游戏金币购买英雄等内容这才让中国玩家投入了大量的热情去刷刷刷，更多没有针对中国玩家设计的海外网游则几乎已在国内绝迹了。

国外游戏进不来，同理，中国游戏也出不去，原因就是中国式免费让老外崩溃，游戏玩法可以共通，但营收模式却不行。“小红帽”这款游戏本身并没有什么不好的，只是它照搬中国的这种免费营收模式并不为老外认可。现在也许大家明白了本作为什么要选日本背景还在游戏里加入一堆日文单词了吧，愤怒的老外玩家都把矛头对准了堕落的日本游戏产业。只不过老外玩家没注意到，在Kickstarter募资界面上捐助10000美元的回馈是免费上海旅游与中国工作人员共进晚餐，而非东京。P

续关请投币
网络游戏的付费机制探讨



■北京 远古之风

中国式盗版必然催生出中国式免费，免费的中国网游又创造了截然不同的两种玩家群体，本质上，这些免费游戏都是做给付费用户玩的。


▲真正的俄罗斯轮盘可比图中文明的游戏机残忍得多

拥有投币功能的游戏机比人类使用电的历史还要悠久。那时候的酒吧里有着使用木质机关和钢珠的古老游戏机械，往往具有一些赌博的性质，看你能否让一颗孤独的钢珠落进有奖的凹槽之中。这类机械因其结合了技巧与运气大受欢迎，甚至都具备了简单粗暴的反作弊系统：游戏机的两侧钉满长钉，誓要刺穿任何敢于猛力拍打机械干扰小钢珠运动的脏手。虽然我讨厌强调阳光之下没有新鲜事物这一点，但事实上那个时候的游戏设计师们（他们可都是些手艺人）已经开始用精确到毫米的量具来调整机关和弹簧，控制游戏的中奖概率了……

鉴于游戏这悠久而光荣的传统，玩游戏要花钱本也是天经地义的。然而当前发生在我们身边的种种事儿却似乎并没有完全遵循这一规律。比如记得在《英雄无敌6》刚出的时候，我就去官方花钱买了一个激活码，然后下了游戏，折腾了2小时未果之后，我去随便什么地方下了一个盗版开心地玩了起来，而更多的人可能连买那个空头激活码的步骤也省了，直接开玩。相比国内的情况，《英雄无敌6》在Steam平台的服务则好得多。

当年，几个研发《反恐精英》的胖子宅男创立了一个伟大的在线游戏下载式销售平台Steam。在这里你可以自由地购买、下载甚至贩卖自己的游戏。我喜欢这种东西，对玩家来说，它很方便，对开发者来说，这东西方便他们卖出去自己的游戏。这么好的东西中国怎么没有引入呢？那是因为我们已经有了更好用更有竞争力的游戏销售模式——免费。

中国式盗版

其实从小霸王时代开始，我国盗版的格局基本上已经成形了……当然我长大了之后才知道小霸王是山寨版的红白机，当年我拖着我爹去商场里给我买的小黄卡是深圳产的。虽然我国引进正版的事业从上世纪80年代至今起起落落，但现在单机游戏市场的情况是盗版在各个平台都占据绝对压倒性的垄断地位，


▲这款平板电脑的街机模拟器也许能让人找到一点当年的感觉


▲各类“捕×达人”都推出了手机版，如今的街机厅与10年相比前早已面目全非


▲《英雄无敌6》的资料片在2013年依然有更新，然而国内代理光是在资料片发行上就遇到种种收费难题

而网游即使在点卡收费游戏占主流的时代，私服的情况也非常严重，盗版成了中国游戏业绕不过去的一道魔障。

我无意在此评价这种情况的好坏。如果追根溯源，我的个人游戏经历有大半建立在盗版游戏基础上，从小地方出来的我也相信中国一大批孩子的确通过盗版才接触到了美妙的游戏世界。不过这并不是说我想将游戏的推广之功安在盗版的头上，沉迷街机厅那会儿我也是穷学生，鬼知道哪里凑出来的买币钱，也照样玩了下去（可惜街机厅的衰落也和装满了盗版游戏的网吧息息相关，但这是另一个话题了），我只是想指出，在现在的时代背景下想要公正地评价中国的盗版问题是很难的。在穷学生时代我曾经鼓吹盗版，在我经济独立之后我接受正版，当我成了游戏从业者之后我推崇正版——我不想否认我的经济情况（包括所在的利益集团）对我立场的影响，所以我也不想去攻击其他屁股没和我坐在同一条凳子上的人。在这里我只是想从一个从业者的角度告诉大家这种现状给我们——给玩家和行业带来了什么。毕竟，更好的游戏是我们共同的追求。

中国式收费

长期白吃白拿开免费游戏盛宴的一个直接结果就是中国消费者对游戏的付费意愿变得非常非常低。单机我就不说了，曾经的10元正版系列都活不下去，何况现在？正版单机游戏的引入举步维艰，家用机平台甚至压根就没有合法的引入途径。我不想说“多亏有盗版，我们才能玩得到游戏”这种话，因为发展到现在，实际情况是盗版在挤压正版的市场。即使是网游，在点卡时代也饱受私服的侵害，发生这种现象的原因就是很多玩家不愿意每个月花钱去玩游戏。于是，本文真正的主角——免费网游，或者说，道具收费网游便应运而生了。

如今，道具收费网游在全世界范围也不算特别少见的收费方式，即使在《魔兽世界》里也有可爱小宠物卖，但在中国，道具收费变得不一样了。

很难说是从哪个时间点开始的，我记得以前我玩的网吧私服里给老板20块钱可以买一把“裁决”，后来在我沉迷《魔兽世界》的时候突然听说《征途》开始大红大紫……总之，用我自己的话来说，就是免费网游的突然出现，一下子开拓了一大批从前因为不愿意或者没钱付费的玩家。基于中国庞大的人口基数，可以说是超巨量的用户群横空出世了，当然，其实这本质上还是微不足道的，因为这些用户是“真不花钱”用户，对于产业来说，意义不大。但就像街头卖唱一样，突然多了100倍的围观群众，网游的社会影响力一下子提升了，网游再也不能像以前一样，被当做单纯的小孩把戏了，而原本真正玩游戏的老玩家们则一夜间变得弱势而小众了。在免费大军身后，一种新的用户出现了。用糙话说，他们叫臭有钱人，用我们游戏业的行话讲，这叫鲸鱼用户。他们的特征就是有钱。你也许听说过他们，和他们一起战斗过，或者自己也曾经在游戏里一掷千金，但关于鲸鱼用户，这里可能有一些你不知道的细节：

很大一部分国产网游的收入来自不到总人数1%的鲸鱼用户。

他们大多是年龄超过25岁，有稳定的工作或收入的男性，但游戏龄普遍较短，玩过的游戏少。

他们并非挥金如土的傻瓜，大多数鲸鱼用户发现自己付费无法达到期望的效果或者有人比他更能付费时，会很快地离开游戏。

扭曲的游戏生态

产品永远是面向消费者服务的，在免费网游中，那些鲸鱼用户才是真正意义上的消费者。这种经济上的根本形态决定了中国的游戏是面向极少数付费玩家的，游戏设计较为浅薄，而且是奢侈品式的设计（当然现实中游戏种类有很多，我在这里只是描述

一个普遍的现象）。

所谓面向少数玩家，就是整个游戏从一开始就不是以普通玩家（或者说不付费玩家）的乐趣为出发点设计的，玩家必定会遇到绝对打不过去的怪、永远得不到的装备、去不成的地图或者被宣称可以得到但需要花一万年的时间才搞得定的东西。在我们游戏策划的字典中有一种设计叫做“温饱线”，指的是大体让玩家觉得还能忍受可以玩下去的底线。说真的，我玩游戏绝不是为了毫不爽快的温饱，但的确有数千万游戏玩家就这么在温饱线上挣扎着……这不是一个绝对的状态，游戏不同温饱线的设计也不同，根据消费能力，在温饱线之上还有屌丝线、高级屌丝线等等，这是如今的市场环境下游戏设计的一个大趋势。

至于浅薄，我在游戏设计上并不想评价同行，但我认为因为用户群对我们的放纵，我们在许多方面都没有做好。新接触游戏的玩家太嫩了，给他们什么就吃什么，甚至到了饥不择食的地步。我们常说游戏设计师被赋予神明的权力，去创造、去毁灭、去构筑自己的世界，能了解善恶，但我们没做到，为什么？因为玩家太单纯。他们的需求是如此的低，只需要给一些最简单的、近乎生理性的刺激就可以让他们热血沸腾。简单地说，如果游戏的价值在于激励人心的力量的话，那么在免费游戏里，太多的负面情绪被激发出来了。这里没有英雄的故事，每个人的存在都很卑微，却以踩踏更卑微者为乐，这样的游戏即使能赚钱，也是扭曲而不健康的。我始终相信人心中正面的力量，相信未来会有更多的好游戏不需要依赖人的贪念、愤怒和仇恨就可以获得成功。我不是说负面情绪在好游戏里就不会有了，净化人类道德的使命轮不到游戏来做，但我们至少可以少几次内测公测，少玩分服合服的把戏洗用户，让游戏里女人的姿势别那么风骚，把宝箱调成真实掉率，顺便解雇掉那个服务器常年排第4的枪手公会，这些事至少比消灭盗版容易做到。

至于说中国游戏奢侈品化了，这一点可能包括同行在内的很多人都不能理解。奢侈品的特点就是非实用化，以刻意浪费来彰显自己的社会地位，基于鲸鱼用户的游戏本质上就是这样。真正让人爽快的并不是“我的武器强化到了+10”，而是“我可以用（换句话说，浪费）这么多钱来赢你。”这种方式其实已经极大地弱化了游戏本身的竞技性和趣味性，用行话来说，叫“玩（弄）数值（来让你花钱）”。这种游戏本质上成为了一个让少数人用财富换取成就感的平台，而且这种交换是非常实际的、功利性的——我们的客服人员经常遇到玩家问：“你们要多少钱才能让我得到××。”这是奢侈的金钱游戏，但不是游戏，而缔造这一切正是玩家、游戏设计师、社会、钱、欲望。

也许你会说：切，你说的这些都是现状，毫无意义。或者你会大骂中国游戏公司太黑了，然后过一会儿就打开论坛看看“新老头滚动条”的妹子MOD更新了没。但其实就像我上面说的，做得好一点并不难，我就不在这里赌咒发誓要做良心游戏什么的了，毕竟我头上还有老板，在这里我想讨论的是什么样才算是一种平衡的状态。

多元与开放

面对现在的游戏，很多人会产生一种错觉，那就是游戏越来越多，开发成本越来越高，要花的钱也越来越多（这正是玩盗版的理由之一吧）……然而从设计者的角度来看，情况其实正好相反，随着玩家群体的逐渐扩大，能够囊括全部玩家的游戏越来越少了，取而代之的是游戏的设计更有针对性，更符合特定玩家群体的喜好。而随着玩家的成熟，他们对自己喜欢的游戏类型也会产生比较理性的认识，购买的时候更具有针对性，游戏时间也更长，换句话说，


▲钞票压低了她的底裤，游戏变成了花钱宣泄欲望的深潭



▲“仙剑”等游戏最终能够复兴靠的并非是打击盗版



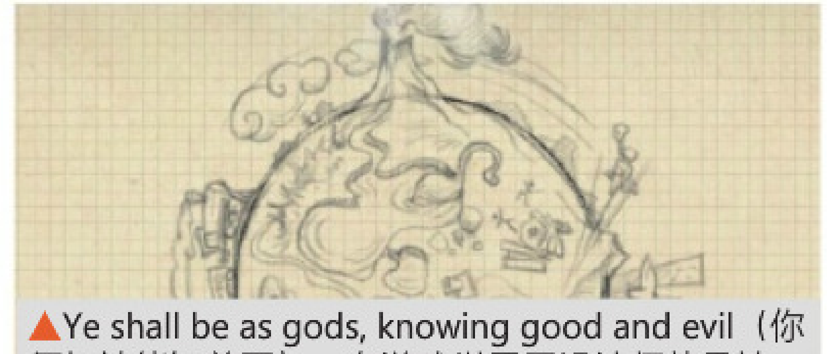
▲史玉柱把网络游戏的广告做到火车站大广场上去，并不表示他的游戏就是为屌丝设计的



▲游戏的营收与用户数量几乎是成正比的



▲有不少游戏作品在Kickstarter上取得了资金援助并走向成功


▲Ye shall be as gods, knowing good and evil（你便如神能知善恶），在游戏世界里设计师就是神

▲如果你也有个有钱爸爸……

游戏变得更值得付费了。其次便是随着游戏设计师们的不断努力，很多游戏的收费方式逐渐合理化，即使是免费游戏也出现了从模组DLC到皮肤、宠物等针对深度用户的炫耀性与乐趣性道具，这些东西并不会影响其他玩家的游戏乐趣，但它们确实给开发商带来了客观的收益。其他诸如内置广告之类的形式，也让很多免费游戏获得了不影响游戏实质内容的收入。

但也许你会说，这样的设计还是没有那种黑心游戏赚钱，最终还是会走向奢侈品的设计。现在中国的游戏开发有太多资本介入的影响，太多纯粹从经济利益出发规划的产品。我们缺乏独立制作人，哪怕是由开发者个人控股的开发公司，在发行渠道上也呈垄断态势。一个渠道商分利大于开发商的市场是不会开发出好产品的，开发团队就这样被种种枷锁困住手脚，连国外的许多工作室也不能幸免。让人欣喜的是，我们已经看到好多游戏成功地在Kickstarter上通过募资的方式启动了项目，这种定制化的融资方式也许能成为未来游戏开发的一股清风。

同时我不得不指出国内游戏开发圈子技术交流的氛围实在是太差劲了，无论是各个公司内部还是各个公司之间，都缺乏互联网精神（当然这种问题在中国并不局限于游戏业），真正的互联网分享不是简单地破解、汉化、放出种子，而是授人以渔的再创造过程。国内有公司为自己的游戏设计过编辑器并分享给玩家么？好多中国公司的游戏开发者自己都没有游戏编辑器（懒得开发编辑器的程序死后都该下“无尽表格地狱”）。我们就是这么缺乏互信，不相信他人的创造性和爱。请不要以那种看殉道者的眼神看待拥有分享精神的企业，有一个开放编辑器给玩家的公司叫暴雪，开放是为了利用网络资源让自己的游戏活得更好，而不是一种“捐献”，暴雪开放到最后受益最大的依然是它自己。

最后，归根结底，我最希望的还是社会的进步。游戏产业的发展不可能比社会本身的发展更超前，游戏玩家也不可能比国民素质更高。游戏业并不建设社会，不能让人填饱肚子（倒是填饱了我的肚子），不能让人抵抗寒冷，不能将人类从不公正和暴力中拯救出来，但通过游戏我们被连接到了一起，原本陌路的过客成为了一起战斗的伙伴。没有游戏，可能我们一生都没有并肩作战的机会，没有去生命舞台上检验人性见证意志的机会，没有去守护和帮助别人的机会。有人说游戏让孩子变成了魔兽，但我认为游戏赋予了我们同情心——即理解他人的机会，这也是游戏真正吸引人的地方吧。所以我相信游戏玩家，或者说，相信中国人的品位和素质会不断进步，我相信会有越来越多的普通人——不是有钱人，也不是所谓的核心玩家，而是单纯喜欢游戏的人会意识到什么才是真正的游戏乐趣，并且会选择那些更公平、更接近游戏本质的游戏。我也相信人民群众的生活水平会越来越高，高到没必要再买盗版的程度。我更相信随着游戏业的发展，这种娱乐形式会越来越社会化，不再小众。针对正版用户的服务会越来越完善，说不定以后图书馆里还能借到游戏呢。当使用电子产品进行娱乐真正成为一种生活方式的时候，人们才会对健康合法的“生活方式”有所要求，不是么？


▲低俗广告之所以屡禁不止，只在于某些游戏本身的定位在那里


▲极品武器吸引人的本质不过就是强化时的赌博性加上碾压人的炫耀性



▲在“星际2”的战网上，有许多玩家制作的有趣地图


▲许多人踏上游戏设计之路，开始着手制作流水线上的下一部“商品”



1~2月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
晴空物语	首测	传奇网络	昆仑万维	2013年1月24日 星期四
光荣使命	技术二测	巨人网络	巨人网络	2013年1月25日 星期五
龙之幻想	封测	深圳盛游	珠海成长	2013年1月25日 星期五
战争前线	内测	Crytek	腾讯	2013年1月25日 星期五
恐龙帝国	内测	龙族网络	龙族网络	2013年1月30日 星期三
大航海时代OL	公测	KOEI	天希网络	2013年1月31日 星期四
虎符传奇	公测	杭州傲天	盟芽科技	2013年1月31日 星期四
新誓记	公测	文德互动	文德互动	2013年1月31日 星期四
龙状元	封测	成都魔方	火焰网络	2013年2月1日 星期五
末日之光	二次封测	幻想时代	幻想时代	2013年2月1日 星期五
生化战场	不删档测试	Vertigo	腾讯	2013年2月1日 星期五
醉红楼	内测	厦门奇域	厦门网氏	2013年2月1日 星期五
QQ炫舞2	不删档测试	永航科技	腾讯	2013年2月4日 星期一
远古战场	公测	美光网络	美光网络	2013年2月22日 星期五
格斗俱乐部	二测	九月科技	华多网络	2013年2月23日 星期六
时空裂痕	不删档测试	TrionWorld	盛大游戏	2013年2月27日 星期三
传奇之光	公测	尚楚网络	尚楚网络	2013年2月28日 星期四
幻灵仙境	公测	幻想时代	幻想时代	2013年2月28日 星期四
聊斋Q传	开放内测	杭州傲天	杭州润趣	2013年2月28日 星期四
仙境传说	不删档测试	Gravity	昆仑万维	2013年2月28日 星期四



月评

2月适逢农历春节，游戏作品并不太多，但随着月底到来，各家游戏公司发完年终奖便开始为春季厉兵秣马作准备了。盛大的《时空裂痕》在2月底迎来了最后的内测，3月份便开始正式公测，这部酝酿一年多的MMORPG至此终于亮相。关心盛大财报的话不难发现，盛大2012年第4季度的营收已经被后起之秀搜狐畅游以微弱优势超过（盛大1.72亿美元，畅游1.73亿美元），被挤出了国产游戏厂商三甲之列。事实上，盛大营收持续下滑的原因之一在于《时空裂痕》仍处于推广宣传期，正是烧钱的时候。可以预见，在游戏正式运营之后，宣传推广成本将转化为玩家基数开始变现，未来几个月才是决定盛大2013年走势的关键时期，盛大已将2013年客户端游戏的宝都押在了这款游戏身上。

随着《时空裂痕》迎来最终测试，对这款游戏的争论也愈演愈烈，正如每一款ARPG游戏都绕不开“暗黑2”一样，本作也不断被拿来与《魔兽世界》一较高下。拿《时空裂痕》与5.2版本的“魔兽”去比较自然不可同日而语，事实上前者也没有刻意去模仿“魔兽”，每一款游戏总要给它一点时间，最终时间会证明它是否可以成为经典。说到模仿“魔兽”还不如看看2月开始公测的国产游戏《远古战场》。这部作品在它还叫做《飞天风云》的时候就被戏被为“中国版魔兽”，如今游戏换了运营商改了标题，但游戏中那处处模仿的痕迹依然挥之不去。“魔兽”固然经典，但只是模仿却如何去超越它呢？在这里倒还是台湾地区的开发商走得更远，比如1月底首测的《晴空物语》，虽然套用了许多“魔兽”的职业设定，但当这样一个系统套上三头身的可爱萌系角色之后，营造出的却是一个完全不同的游戏世界。“暗黑”模式、“梦幻”模式、“魔兽”模式、DNF模式、CF模式……其实热门的网游模式不外乎那么几种，如何在这些固有模式之上创造出具有持续吸引力的游戏内容，却绝不是简单的排列组合可以做到的。P





开发 Trion World　运营 盛大游戏　状态 公测

时空裂痕

盛大精心筹备年余之作，接班AION应能胜任，想与WoW分庭抗礼却非易事。

诚意
风格
细节
完成度
音乐
画面



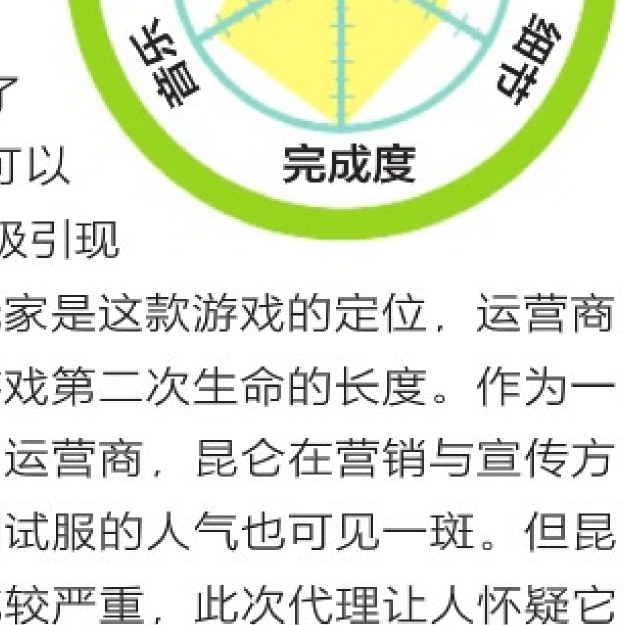
游戏于2011年开始在欧美正式运营，画面放到现在来看已没有明显优势，欧美风格浓郁的人物设定也是软肋，两大阵营之间的对抗没有选择国内玩家比较熟悉的背景，再加上任务的设计导致玩家代入感有所不足。不过本作的优势在于职业设定以及PvP、PvE等系统的平衡性。自去年以来，盛大将大量精力用于这部作品的宣传之上，其平台运营的实力依然强劲，可以预见游戏开服一段时间之内的人气。所以选择这段时间进入游戏还是可以比较好地体验到“与人斗其乐无穷”的网游乐趣的。



开发 Gravity　运营 昆仑万维　状态 内测

仙境传说

被盛大抛弃的老游戏重获新生，游戏本身已相当成熟，成败取决于运营商的作为。





作为一款已经运营长达10年的老游戏，本作除了音乐之外从画面到系统上可以说都没有特别新鲜的内容来吸引现在新兴的玩家，怀旧与老玩家是这款游戏的定位，运营商的作为将直接决定这款老游戏第二次生命的长度。作为一家近两年才杀入端游市场的运营商，昆仑在营销与宣传方面具有实力，这点从游戏测试服的人气也可见一斑。但昆仑旗下运营的游戏同质化比较严重，此次代理让人怀疑它只是想将本作游戏的玩家群体导入到自己代理的各式萌系新游戏中去而已。

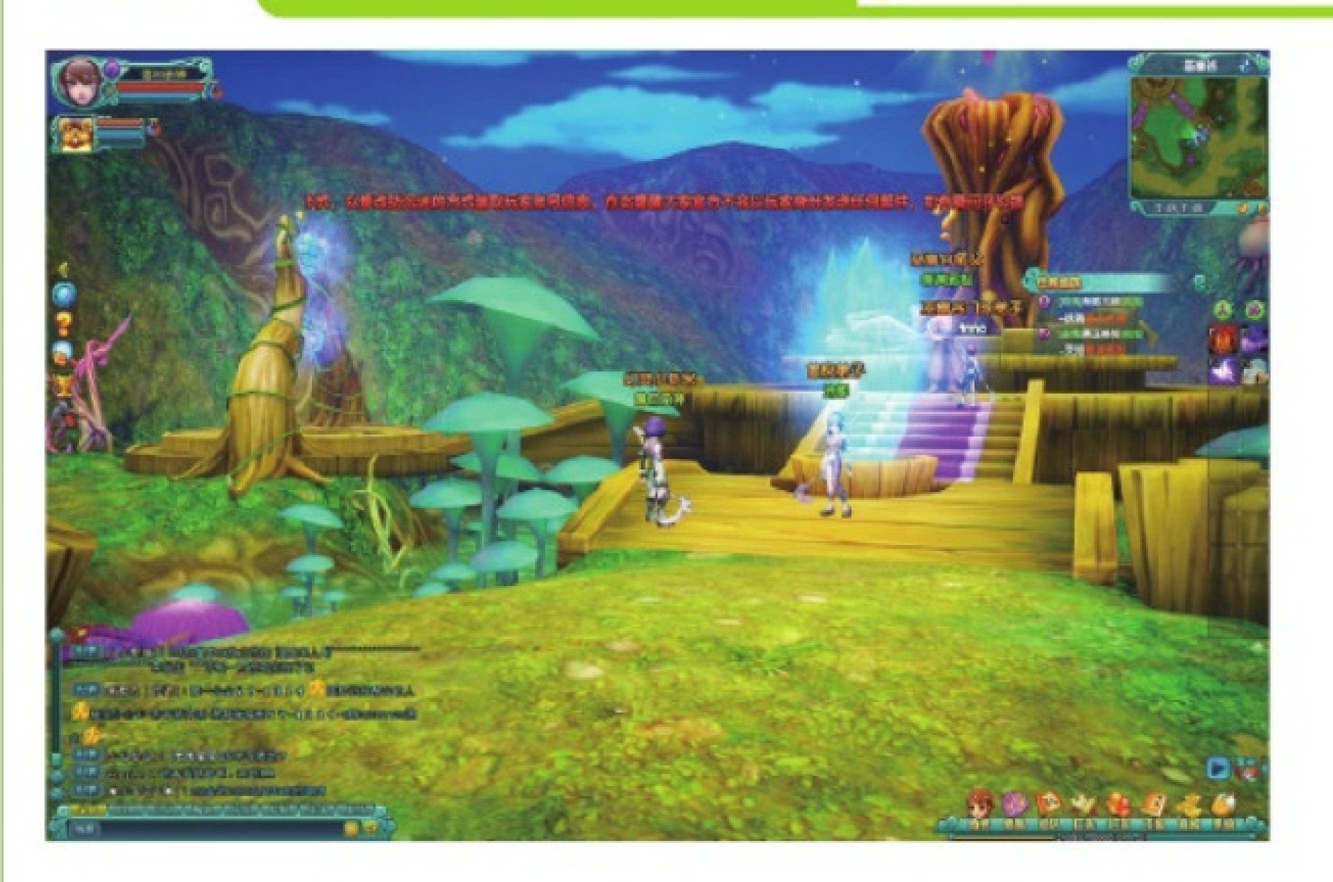



开发 幻想时代　运营 幻想时代　状态 公测

幻灵仙境

从斜45度回合制萌宠网游流水线上生产出来的又一部“梦幻西游”类作品。





以中国上古神话为题材，以“梦幻西游”的回合制为游戏系统，再加上一些细节上的微创新构成了本作游戏的主体。总体而言本作的细节做得还算不错，从人设到音乐都并没有山寨之感，人物做得比较漂亮，相比之下宠物稍逊风骚。虽然从细节上可以感觉到制作方的诚意，但缺乏创意的游戏内容依然让游戏前景不容乐观，毕竟同类型的游戏太多，无论是营销宣传渠道还是玩家基数，本作都没有办法与网易、畅游等一线厂商抗衡，要想在如此竞争中留住玩家实属不易。



观点

客户端网游的生命周期到底可以有多长?

■北京 一丝blue

今年2月底有一个令不少老玩家关注的消息，那就是《仙境传说》重新获得国内代理，再次开始运营。作为一款2003年上市的网游，《仙境传说》已经走过10年历史，经过了这么多年的老游戏本来无论什么时候停止运营都不会令人惊讶。毕竟这样的老游戏已经走到生命周期的尽头，随时都有可能被运营商抛弃，所以2012年老东家盛大宣布关服停运的时候，这一消息也没有引起玩家们太多的关注。然而不到一年时间，昆仑万维就接过了这根接力棒准备继续跑下去。看来对昆仑来说，诸如《仙境传说》这样已历10年的游戏依然有值得运营的价值，传统客户端网游的生命周期似乎比我们想象中的还要长久，其长生的秘诀到底在哪里呢?

昆仑是一家开发运营网页游戏起家的厂商，一款网页游戏能够在市场上存活多久，它的心里估计比谁都清楚。这两年来网页游戏风生水起，当大家都在转型页游的时候，这家厂商却一直在努力代理客户端游戏。昆仑深知页游开发的风险，在这个领域风水轮转太快了。相比之下客户端游戏，尤其是本身拥有一定知名度的客户端游戏却能够带来稳定的收益。对此最好的证明无疑是依靠《传奇》系列几款游戏一路走到今天的盛大，而最鲜活的反面教材则是失去了《魔兽世界》之后几乎淡出玩家视野的九城。《传奇》已经跨过10周年的门槛向20周年前进。《魔兽世界》更不必说，光看现在满地的模仿作品就知道它还正当壮年。相比之下《仙境传说》等游戏就要小众得多，小众游戏的生命力也明显不如《传奇》等游戏那么坚挺，具体的表现就是频繁更换代理商，真可谓“铁打的游戏，流水的运营商”。

需要指出，当一款网游进入正式运营阶段，它的对外宣传营销成本必然逐步削减，运营商将主要精力转向游戏内的活动策划，刺激玩家付费，这时的游戏已进入变现阶段，再进行大量广告投放已得不偿失。如今谁还见过盛大为《传奇》打广告？道理就在于此。但缺乏外部宣传会导致游戏中新玩家的比例越来越少。越来越多的老玩家离开却没有足够多的新玩家进入游戏，就会导致游戏走向衰亡。开发资料片无疑是吸引玩家回归的好方法，但资料片的开发同样需要耗费成本。在玩家基数不足的小众游戏中，开发资料片往往得不偿失。当以上所有方法都无法再拯救游戏低迷的人气时，就只剩下最后一招——更换运营商。

每一家运营商都或多或少有一个自己的玩家社群，积累着一定的用户，典型案例如腾讯。在自己的玩家社群内进行新游戏的推广成本是很低的。所以每当游戏更换运营商，也就等于是为游戏注入了一股新血，往往能让游戏迎来一个良好的“原地复活”机会。至于游戏原本的忠实用户也只需要简单的宣传就能够回归，甚至会充当游戏的义务宣传员，将自己的同学、朋友拉入游戏之中，为游戏注入更多新鲜血液，而且这些血液有很好的社交基础。无论如何，更换代理都不失为小众游戏延续生命的好方法。自2012年以来也有许多现实案例证明了运营商对老网游的情有独钟。比如世纪天成接手EVE Online，上海天希重新运营《大航海时代Online》等等。

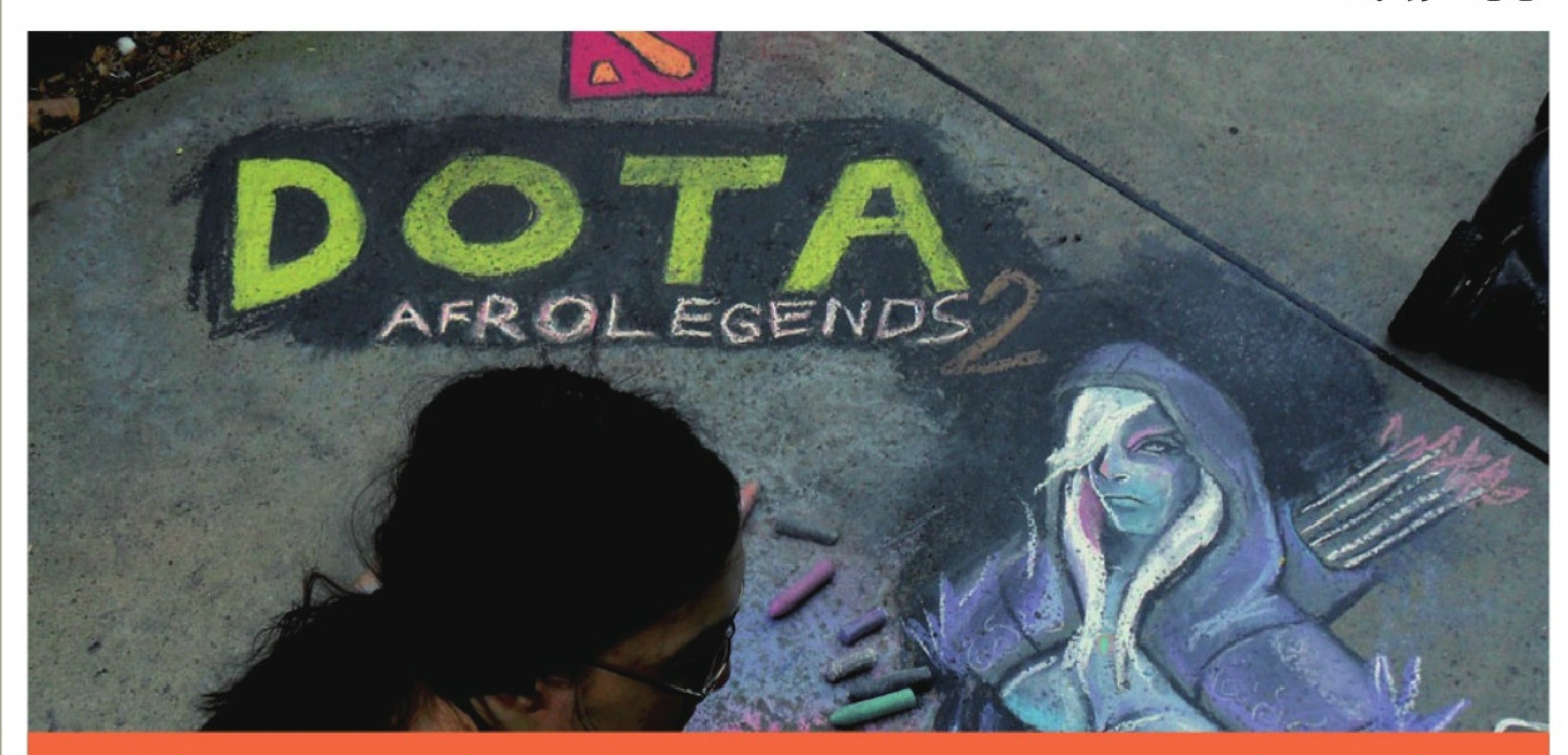
不过话说回来，“老不死”的客户端游戏对开发商而言却并非都是好事。与运营商以客户为王的理念不同，老游戏无法更新换代让开发商变得“有劲使不出”，尤其在以免费为主要运营模式的中国，开发商的情况就更为不利。打个简单的比喻，盖一幢大楼可住几十年，那么在盖新楼之前的这段时间里，开发商就只有喝西北风了。所以对开发商来说，它们实在希望客户端游戏能像网页游戏更新换代那么快才好。事实上许多经典游戏的后续作品之所以没有取得成功，原因之一便在于开发商与运营商之间的这种利益冲突。比如今年2月有新闻报道称《魔力宝贝2》将全球停运，然而令人称奇的是《魔力宝贝》的1代在许多地区却依然还在运营之中。上文中的《仙境传说》情况也差不多，它的韩国开发商Gravity早在几年前就开发出了后续2代作品。2代更换了全新的引擎，拥有更好的画面，音乐制作还请到了菅野洋子，但国内由九城宣布代理之后却一直没有下文，倒是初代游戏在停服不到一年之后就由昆仑热情高涨地进行了代理复活，这其中的缘由想必大家也能够明白一二了。P



▲《魔力宝贝2》全球停运，或许暗示着3代已经开始开发，也许那时它将成为一款页游或者手游

吃不到的DOTA2，好吃么？

■江苏 王念忠



编者按： DOTA2是否是值得我们高度期待？比之依旧火爆的DotA和后来居上的LoL它的优缺点在哪？这么晚都没有登陆中国市场的DOTA2是否还有竞争力？这是萦绕在中国玩家心中的种种疑问，也许许多玩家已经通过Steam平台对这款在欧美掀起电竞热潮的游戏有了了解，但就整个中国市场来看，DOTA2依旧是一道吃不到的大餐，而摆在玩家面前的就是一个最直接的问题是：DOTA2好吃么？看过本文后，由你们自己来判断。

一 DOTA2缺点大盘点

“DOTA2好玩么？怎么上来就写缺点？”

说实话，DOTA2仅仅可以看作DotA的“超级威力加强版”，它并不具有取代DotA的绝对优势，冰蛙大神也放过话说“只要有人玩DotA，就不会停止更新”，事实上冰蛙做到了，DOTA2 Beta公测至今，1和2的版本更新基本上完全同步。再加上DOTA2和DotA的核心内容可以说是完全一样的，因此你完全可以安安心心地继续玩你的DotA。但如果你执意想要玩DOTA2的话，就要忍受以下几个缺点：

（1）让人三观尽毁的英雄模型

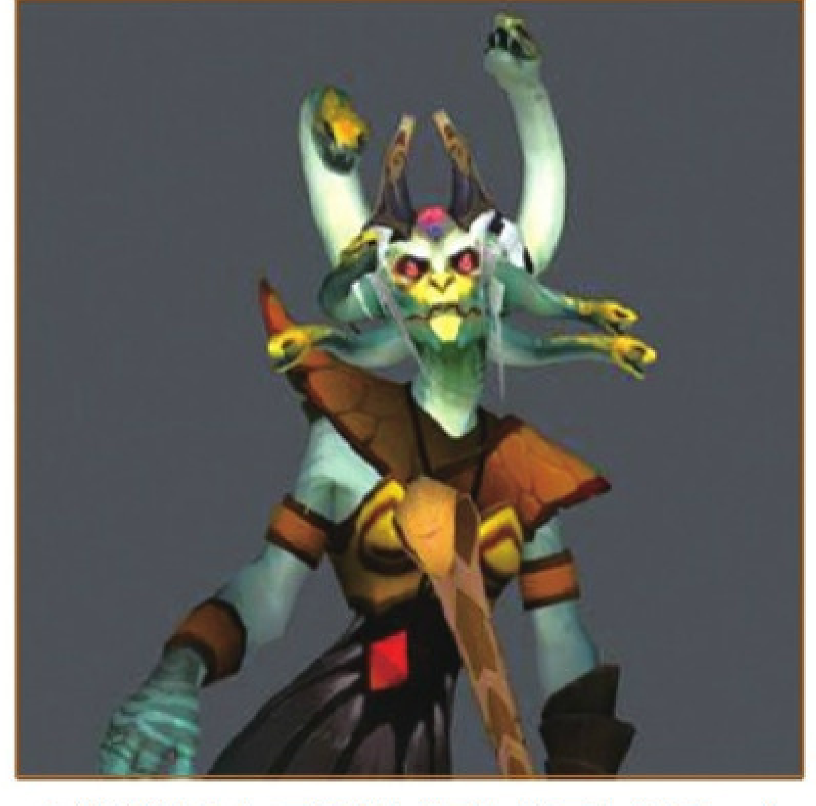
这也是DOTA2一问世就被国内玩家最为诟病的地方。在国内的论坛中，吐槽声犹如雨水季节的蛙声：“这货居然是撼地神牛？这货还能叫牛？！”“蓝猫居然是个猥琐的大叔？！”“XX脸的脸怎么变成内裤型的了？连眼睛都没了啊！没XX怎么还能叫XX脸？”“Sven这下真‘碉堡’了！华丽丽地变成奥特曼了！”“敌法师太非主流了吧！居然留着莫西干头？！”“VS居然变成光头了！下体还流着黑色的大姨妈……”“这也叫仙女龙？纯粹就是只胖虫子……”“这老太婆也好意思叫美杜莎？明明是‘丑杜莎’！”好了，笔者已经无力列举了。有人偶尔反驳说：“你们不懂，这是欧美人独特的审美……”可很快就被淹死在唾沫之中。难道《魔兽争霸Ⅲ》的模型就不是欧美人做的？笔者认为，造成这种现状的原因有三。其一，冰蛙心目中原本的英雄形象就是这样的，只是当初受魔兽限制，只能找一些接近心中形象的魔兽人物来代替；其二，翻译问题，比如风暴之灵的英文是Storm Spirit，和“猫”没有半毛钱的关系，撼地者Earth Shaker也和“牛”没有半毛钱的关系；其三，对英雄表面形象的不认同，来源于对英雄角色本身的认同感匮乏。DOTA2的英雄模型之所以会被人吐槽，归根结底是因为DotA是个缺乏背景故事、缺乏文化底蕴的游戏。War3的Lich穿着裙子也曾经遭遇过吐槽，但是由于战役的存在，Lich的形象渐渐深入人心，自然而然地为玩家所接纳。其实，DOTA2不妨把英雄简介作为剧本，分别制作天辉和邪魔的剧情战役。这样不仅能让新手了解每个英雄的技能以及基本的出装、打法，又能让英雄的形象鲜活起来，消除由War3模型造成的刻板印象，使得新的英雄形象得到一次“涅槃重生”——好吧，笔者正在做梦呢，毕竟我不是Valve的决策层。

（2）就是不给你看天梯积分，气死你

如果你以为DOTA2没有天梯积分，那你就大错特错了。你有没有想过，为啥你从来都匹配不到iG的黑店？天梯


DotA中原本飘逸的蓝猫，现在变成这副猥琐大叔模样……歪什么头！


留着莫西干发型的敌法师。手里的“蛋刀”用分身斧饰品替换掉了，正好符合他的装备偏好


传说美杜莎为了拯救被抓走的两个姐姐，向女神请愿，用美貌换取了神力。

积分（MatchMaking Rating，又称比赛匹配积分，简称MMR）是自动匹配（MatchMaking）的基础，没有MMR，匹配实力相当的对手就是空谈。坊间流传着一种计算MMR的方法（胜一场Very High的比赛MMR+3之类的），但是并没有被证实过。不过可以肯定的是，MMR是确实存在的。早在2011年的时候，那时可以通过在控制台依次输入“developer 1”和“dota_game_account_debug”的方法，查看DOTA2天梯积分（Rank）。后来Valve发现玩家都在查自己的分，便取消了任何查分的手段。姑且不谈Valve不想让玩家太功利化的良苦用心，隐藏天梯积分的做法其实是有许多明显缺点的。比如，吹牛的时候，缺乏依据。“我天梯单排1900”，别人会以敬畏的眼光看着你；“我DOTA2战斗等级60级！”“哈哈，天天打AI刷出来的吧！”

Steam平台给玩家的战绩信息实在是太少了，胜场、负场、逃跑，再加上打电脑都能增加的、聊胜于无的战斗等级，构成了个人战绩信息的全部。玩家完全没法知道自己属于哪个水平层次，不知道自己是退步了还是进步了——这是很让人沮丧的。

著名的DOTA2数据分析网站Dotabuff.com在2013年1月份推出了自己的一套天梯积分计算系统DBR（DotaBuff Rating），此积分与MMR有些许差别，但也能准确衡量玩家水平。在DBR积分前20名中，来自中国战队的外国选手iG.ChuaN以及来自中国战队的中国选手DK.BurNIng赫然在列。此套积分系统引起玩家广泛好评，但是好景不长，翌日，Valve切断了所有给第三方网站提供玩家数据的渠道，将Dotabuff逼上绝路，仅仅存活1天的DBR就此夭折。

（3）挑战国内网络质量的小黑屋制度

Valve的初衷是很好的，故意逃跑确实是种很不负责的行为，会毁掉队友的游戏体验。但是……只要逃跑一场，便在24小时都无法获取经验的惩罚是不是有点过头了啊！尤其是某些大学的校园网，简直就是渣渣啊，延迟高不说，还隔三差五地掉线。最夸张的，我看过一朋友被连关14天小黑屋，尽管他是个从来都没有故意逃跑过的好孩子。此外，Valve对逃跑的定义也非常有待商榷。在DOTA2中，只要是在基地被摧毁之前退出游戏，都算逃跑——因此很多人都会在无力翻盘的情况下在所有人中大喊：“赶紧推，让我们死个痛快吧。”这一设定让玩家度过了无数垃圾等待时间。

DBR积分排名前20里，iG.ChuaN与DK.BurNIng赫然在列

（4）略微有些高的配置要求

官方推荐配置到处都能查到，我就不罗嗦了，这里我只以自己的切身经历说事儿。俗话说，无基友不DotA，于是我花了200大洋一口气买了4个号，准备找几个好基友一起玩。俗话又说“赠人玫瑰，手有余香”，但是我在四处找人送激活码的时候，得到的不是余香，而是冷屁股。问他们为啥不愿意玩DOTA2，回答一般分两种：一是有DotA玩就很知足了，二是对自己的笔记本电脑配置没自信。等我霸王硬上弓，强制他们装上整整5个G的DOTA2之后，一运行，果然不管怎么设置都有些卡，我只能就此作罢，再寻其他志同道合的基友。寻来寻去，也没能找到几个。上个星期，我不慎把自己的GTX460显卡上的3颗贴片电容蹭掉了，由于要赶稿，没时间修，我就跑到网吧用70块钱淘了个二手的GT220（256M 128bit）——1080P低特效运行DOTA2 30~60fps毫无



很久很久以前，可以通过控制台查看积分，但是Valve及时发现并修复了这个“漏洞”

压力啊！此时我想起了一句话：成熟的男人是不会用笔记本玩游戏的。至于显卡型号后面加个M会有多大的阉割，请翻看本刊硬件栏目。如果你没有充足的资金买高配的笔记本，又死活不愿意配台式机，又很想体验MOBA的乐趣，那么还是那句话——DotA或者LoL永远欢迎你。

二 瑕不掩瑜——DOTA2的优点数不清

恋爱伊始，人们往往盲目地盯着对方的优点，等交往久了，才发现对方的缺点根本无法接受，草草分手，虚度韶华。而如果读过上一个章节所述的缺点之后，你还能说"it's fine with me"，那么你就可以放心地与DOTA2展开一场热恋了。对于DotA的老玩家来说，DOTA2的上手极为容易，可能一开始会感觉认知不协调，不知道英雄的新模样，不知道物品在什么位置，但是只要10到20盘，即可完全熟悉。一旦上手，你就会被DOTA2所带来的便利性和高质量的游戏体验所迷住，就不太愿意再回去玩DotA——至少笔者是这样的。

（1）脱离War3引擎的限制

用"脱胎换骨"来形容DOTA2再适合不过了。现如今，War3引擎已经是限制DotA发展的最大阻碍。比如，死板的法球叠加、月骑出电锤无法攻击、blink无法达到极限距离、单位被卡住只能-unstuck、以及其他各种各样无法修复的Bug，都是War3这个10年前的老引擎所留下的后遗症。而采用Valve自家的Source引擎的DOTA2则完全跳脱这些限制。尽管Source也是2004年为了制作《半条命2》而开发的一款老引擎，至今也已有8年的历史，但作为一款整合引擎，虽然物理模拟、画面渲染等方面肯定比不过如今大名鼎鼎的寒霜2（Frostbite 2），但用于开发DOTA2这样的竞技游戏还是绰绰有余的。

新的引擎，带来了简单明了的法球机制。DotA的法球叠加规律极为复杂，而DOTA2里，再也不必背诵复杂的叠加表了，因为所有的法球（现改名为攻击特效）都不能叠加。DOTA2只有"主动技能法球＞被动技能法球＞物品法球"以及"物品法球先获得生效"这两个法球覆盖原则。举两个例子：不管敌法师先学法力损毁再拿起支配，还是反过来，都只有消魔法球生效（被动法球＞物品法球）；支配和散失，如果先拿起支配，则是吸血法球起作用，如果先拿起散失，则是消魔法球起作用，可以丢在地上重新拣起来以调整顺序。有两个特例：冰眼与吸血叠加（在冰眼的物品说明里也有）；几率法球电锤现在与任何法球"叠加"，只不过在触发闪电的时候，其他法球失效。

新的法球机制，带来了许多不同。



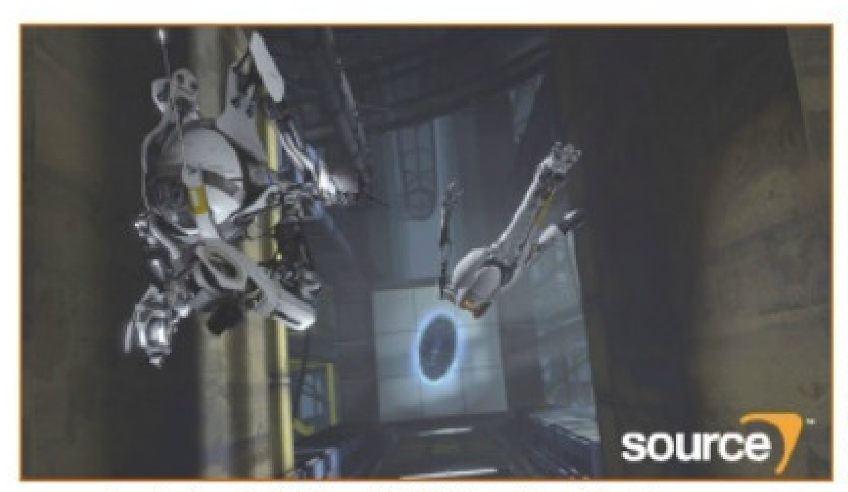
小地图上可以显示英雄的名字，你也可以任意绘制线条，精确下达绕后之类的指令

首先，小黑出了吸血之后，可以手动冰箭；大雷神之锤可以彻底地发扬光大了：暗灭雷锤、支配雷锤、散失雷锤都成为了现实，PA可以选择电锤作为刷钱装，不必再有后期无法出撒旦的顾虑；露娜可以出漩涡和暗灭，不会再造成DotA里面无法攻击的现象。

此外，跳刀、敌法的B、女王的B等闪烁技能，不管你点得多么遥远，都会直接跳出最大距离。其他还有无数细节的优化，比如TA的"折光"技能在DotA中受War3引擎限制只能做成动态治疗效果——掉多少血就瞬间回复多少血，因此超过生命上限的伤害仍然可以秒杀开了折光的TA，但是到了DOTA2，这一切都不会发生了。诸如此类的细枝末节的调整实在是数不胜数，限于篇幅笔者不再一一罗列。突破了老引擎的限制，冰蛙也可以制作出更多的诸如卡尔、拉比克这种天马行空的英雄出来。目前，DotA的地图大小已经达到7.90M，距离War3的联机地图8M大小限制已经不远了，DOTA2似乎成为了DotA未来发展的唯一出路。

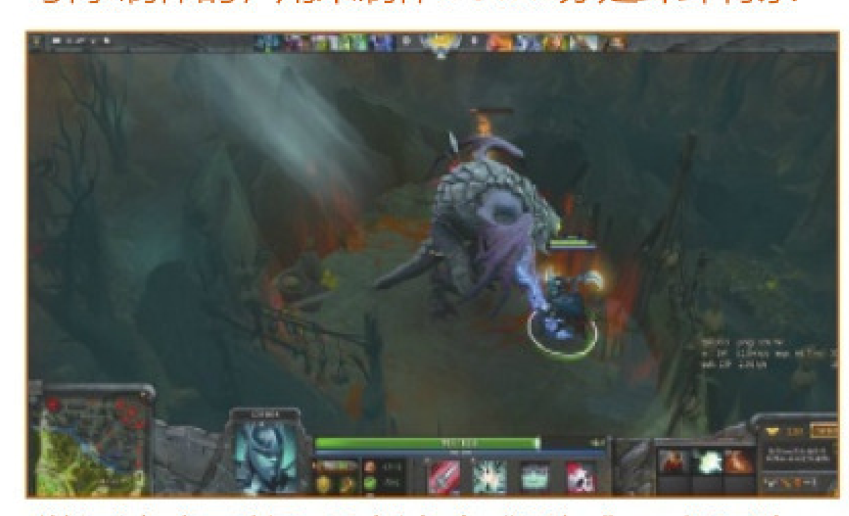
（2）直观明了的UI与方便快捷的操作

在UI方面，DOTA2的数据显示更为详细：每秒回血、回魔、攻击速度、魔法抗性、技能具体CD时间等都是DotA中没有显示的。只要你把鼠标放在技能上，就会有圆圈提示技能的施法范围。点击队友，你可以看到队友的技能加点、冷却时间。小地图上可以显示英雄的名称，你可以在不切换画面的情况下，得知千里之外大概发生了什么。右



2011年大红大紫的《传送门2》也是由Source引擎制作的，用来制作DOTA2亦是绰绰有余

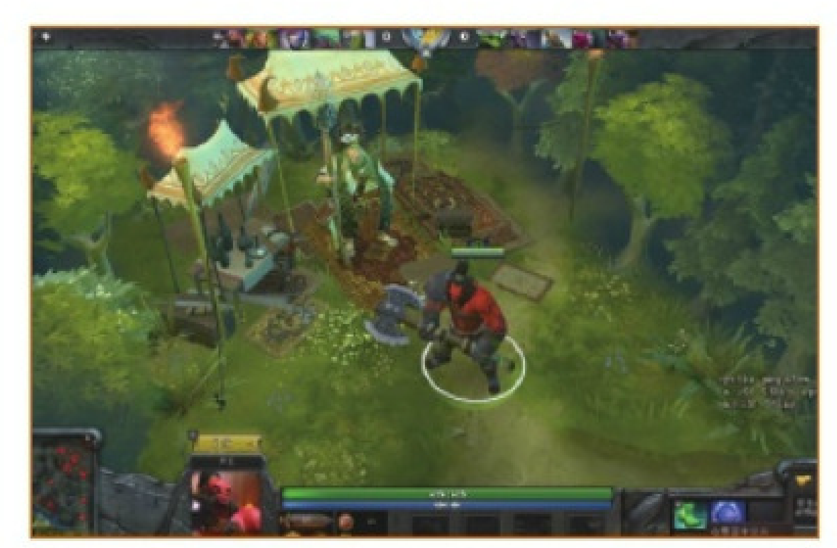

小黑在装备HOD的情况下，依然可以手动冰箭


漩涡法球可以和吸血法球"叠加"，但是出闪电的时候不吸血


DOTA2中，Luna可以出电锤和暗灭，不再会造成无法攻击的现象



如果你手滑，不小心买错装备，可以在10秒内得到全额退款


把回春鞋拆了，合成秘法，吃一口秘法，再重新合成回春鞋……

下角的信使图标显示着小鸟在给谁运东西，以后弄死了冤有头债有主。屏幕上方的每个英雄头像下面有个小“◇”，发绿则说明该英雄大招可以释放。呼出式的比分版，仿佛带我们回到了当年打CS的年代，不断刷新的数据刺激着玩家的杀戮欲望。

相比DotA，DOTA2提供了更为方便快捷的操作方式。首先，DOTA2简化了复杂物品的合成。举个例子，你身上有一个树枝，并且6个格子全满，想合成大魔棒的话，你只需要在商店里的大魔棒上点一下鼠标右键（和DotA用左键买东西正好相反），系统会自动帮你买2个树枝、一个魔棒、一个卷轴，并瞬间自动合成大魔棒，尽管你身上没有空格。很多玩家表示，在DOTA2中合成过梅肯、大魔棒之后，就再也不想在DotA里合成这些物品了。DOTA2还增加了计划购买功能。在商店里的物品上点击Shift+鼠标左键，就可以把该物品设定为将要购买的下一件装备，只要你的钱一够，就会有音效提示。这个功能让你可以在空闲的时候（比如泡泉水、赶路的时候），提前做好装备规划，等到有钱却很忙碌的时候（比如正在Gank、打团），可以毫不慌张地一键购买到装备，以防阵亡后钱又不够了，是个非常实用的功能。在DOTA2中简化了的操作还有很多，比如瓶子不管喝了几口，都可以右键直接装符；双击技能可以对自身施法等等。

在DotA中，是可以跨地形买东西的，比如众所周知的Roshan点，就可以买到天灾野店的物品。在DOTA2中，更是可以跨地形卖东西（鼠标右键）。更加夸张的是，在10秒钟内，买过的东西可以全额卖掉！即使没带在身上，放在家里的东西也可以卖（同样用鼠标右键）！“妈妈真的再也不用担心我买错东西了！”读者朋友们，你们有没有想过，如果把上面两条技巧结合起来，会有什么样的效果？——打Roshan的时候是可以“借”3800的！你在Roshan点买下圣者遗物，打9秒Roshan全价卖掉圣者遗物，再买，如此循环往复，即可白白增加60点攻击力，打Roshan更迅速，当然前提是你有3800元，并且不想真正买下圣者遗物，否则没必要折腾……DOTA2还有一个非常大的改动，就是全地图都可以拆分物品了（还是鼠标右键）。你可以玩玩秘法+回春鞋双鞋流，却只用买一只草鞋，喜欢折腾的玩家不妨试试。说到绿鞋，在DOTA2中，绿鞋不会再被人马、熊怪甚至远古野打断，对于斧王等前期可以打野的英雄来说，提供了小小的便利。

（3）其他的林林总总

沟通方面，DOTA2中可以按住Ctrl键在地图上绘制战术路线，方便玩家在语言不通的情况下精确传达自己的想法。按Y键可以呼出各种战术指令（Miss、Care、Back等等），仿佛又回到了打CS的年代。游戏中内置语音，但笔者经常被一群东南亚人吵得要死，一怒之下把它给关了。建议Valve增添黑店专用语音选项，有些话是不想让路人队友听到的。DOTA2有着“究极版”的断线重连功能，即使你重启了，即使你换电脑了，只要你能在5分钟内登陆Steam进入游戏，就可以重连回来。断线的英雄在默认情况下会默默地走回泉水，但可以被队友操作，所以重连上去之后发现英雄还在外面游荡，也不要吃惊。

DOTA2的直播功能非常强大，所有公开匹配的游戏，都能在“观战-正在进行的游戏”中找到并观看。所有正在进行的比赛按照选手平均MMR值降序排序，职业大神们经常上直播首页，即使你没有激活码，都可以观看大神们的操作。不管直播还是Replay，你都可以切换到任意选手的第一视角，这是一项非常让人震惊的功能。国内的ZSMJ、430（队长是我别开枪）、YYF、Faith，国外的Dendi（Dendimon）、Merlini都是直播首页的常客。你可以一边观看直播，一边等待匹配完成（目前大概耗时1~5分钟），就像在《魔兽世界》里一边做任务一边排随机本一样。你可以通过点击好友的头像来“实时”观看他正在进行的比赛（全图视野），为了防止有人利用此功能变相开图，所有“直播”都进行了延后处理，因此你看到的“直播”是有几分钟的延迟的。

装饰系统在不影响平衡性的情况下，让玩家找到了新的乐趣点，这也是DOTA2最大的盈利渠道之一。把心爱的英雄装扮得与众不同，是所有玩家自然而然的私欲。除了在商店中购买装饰以外，每场比赛结尾都会随机抽取几名选手作为幸运选手，赠送给他一份随机装饰品，比赛越长、越是质量局，装饰品赠送得越多。“创意工坊”使得玩家可以亲自制作装饰模型并上传，一经采纳会有收入分成，只要有这方面的才华，赚赚美钞也是很有可能的。

结语——DOTA2是个好玩的游戏

目前，DOTA2依然在测试阶段，截至发稿日期，DotA v6.77b一共有110名英雄，DOTA2目前只做了97个英雄，尚有13名英雄有待开发。DOTA2还在不断地完善之中，比如最近推出的生疏模式，玩家不能选择擅长的前20名英雄，有利于玩家熟悉新英雄。尽管Steam平台的DOTA2给国内玩家的体验并不完美，但相信等到完美时空代理的国服正式开服，就可以一举解决网络连接、沟通障碍等诸多问题。DOTA2在游戏性方面已经非常成功，只要本土化能做好，自然前途似锦。P



大软微博话题

4月1日，每年一次的愚人节又到了，这个舶来品成为了每年一度大家抒发压力娱人娱己最合理的理由。今年你身边有什么趣事儿呢？@大众软件果然棒让大家一起开心下呗，我们的微博地址是http://weibo.com/popsoft、http://t.qq.com/popsoft，等着大家呦！

本期应用话题：#大软话题#寒冬消逝，暖春将至，新一年旅游旺季即将到来。倘若你厌倦了搭车旅行，不妨来试试骑行吧——作为作为一项有益身心健康的室外活动，骑行已经得到了健身爱好者的广泛推崇。而对于普通的出游者来说，要想确保骑行的安全与惬意，我们需要准备哪些设备与器材？哪些App与软件可以助我们一臂之力？

周礼斌：安全准备是必须而且是重中之重，质量过关的头盔、手套能在紧急情况下救你一命。单车的话只要是大牌子基本没啥问题。另外GPS和码表能记录你的行程和轨迹，App的话Android上有好多，都是能记录轨迹（海拔）、速度、路程、卡路里消耗等。另外，导航方面的话还是纸质地图实在，你懂的。

卫文龙壮大我36：足够的钱……是一定需要的！在此推荐百度地图，挺不错的一个地图软件。

SPTLT：真正的高手，长途只需要一台自行车、头盔、补胎工具、小气筒和水壶（入夜必须手电）。其他的地图、码表、指南针之类不是必须。



qgy1234：哎呦，日行3公里骑自行车的同学伤不起啊！破车子档总是挂不对，希望以后骑个自动档自行车！

百科国王：一定要有头盔,要有排汗的背包，要多备一件衣服，还有速干衣,必备的还有溴化银的眼镜(因为我近视)和防晒霜,就这些了吧。还应该准备好备用电源，APP貌似有一款地图就够了,一定不要听歌。

_百洁布布：骑行，首先头盔是必备，理论上越贵越好。码表GPS，百度地图。不错的自行车，舒适的排汗背包，速干衣，防风衣，防紫外线眼镜。自行车需要合适自己PP的坐垫。

VeRsus小煜：护膝，墨迹天气，以及谷歌地图，运动手表…水壶。

阿泰尔与墨迹：各种地图GPS电子罗盘和墨迹天气！

Fly__You：移动电源才是必需品啊。

飞出：“行者”“咕咚运动”什么的其实都可以的。

本期游戏话题：#大软话题#游戏的汉化是为了服务更多的玩家所进行的一道必要工作，但由于种种原因如今的游戏汉化仍以民间汉化组为主，这也导致了一些游戏汉化人员恶搞游戏文本，加入私货。比如知名的〝敌羞吾去脱他衣。〞等等，对于游戏的汉化你有什么看法？你认为汉化最重要的是什么？正统和创新的平衡点又在哪呢？

哈哈石破天：不管怎样，要感谢民间汉化的努力，他们给我们带来了无数精彩的作品，很多私货其实更是汉化组智慧的体现。只是这几年以两个知名论坛为代表的汉化恶性竞争着实伤害了玩家，也伤害了汉化组。本是同游人，相煎何太急啊！

左晓寒：曾经被“给力”给噎着了……//@狂战士津:最烦乱加网络用语的翻译，整屏“给力”“坑爹”的，看了就烦。

风V语：和翻译文学作品一样，首先应该让玩家玩懂游戏，在此基础上加入一些汉化人员的私货没什么不可以。能让玩家了解一个国外游戏背后代表的不同文化内涵则是汉化的最高境界！



Links-Audrey：看游戏内容呗，有些欢乐向的用些网络段子时髦名词也无可厚非。不过一般的作品还是译的正统点好。印象很深的是很早以前《三国志11》的民间汉化，每回合军师都会来一句：兵者死生之地不可不察。就很有感觉。而官方的繁体中文就很别扭，尤其是教学关里刘备卖萌……

宇宙尽头的歌者：翻译当然还是信达雅。在保留原意的情况下，可以加入一些流行元素以突显创新。但历史游戏例外，翻译的内容应尽量忠于当时用语习惯而非人为的“现代化”。

养狗还是养猫：游戏的汉化可以做到更好的推广让玩家更充分的领略游戏内容。国内汉化绝大多数都是无酬劳的，他们凭借着自己对游戏的热情为我们带来诚意汉化，这样的团队或个人值得我们尊敬。我认为汉化最重要的是完整表达出制作者的初衷。平衡点在于最大限度保持原味而又不过度创新。

编辑部的故事 编辑部版《行尸走肉》之千万别后悔！

■漫画作者 NInia



林晓在线

林晓：天气真是渐渐热了，枯黄的大地一夜之间萌发春意。玉兰与迎春共艳，桃李同樱花争芳，最是多情红杏，要到枝头把春闹。这般良辰美景，岂可宅在家中错过？打开窗，推开门，扔下电脑，拥抱大自然吧，拥抱温暖的风、灿烂的眼光！什么？！你还在用手机刷微博？没收手机，罚你三天吃方便面没调料！哦，是在@大众软件果然棒？怎么不早说，来，把我这手机也拿去刷流量……好吧，刷流量这种事情会被虾总鄙视的……



林晓姐姐最近在做什么？很久没有你的消息了。还有生铁老爷，也老没在杂志上看见了。冰河倒是时不时还冒个头。想看你们的文章啊！老想了。 **辽宁 月如勾**

林晓：我最近没在写文章，在编辑制作文章，制作了一本书叫《春夜幻想天》，书的作者就是大软上的老人一夕之君。书脊上有个很大的LOGO，就是凌晨图书的标志。对的，从这本书开始，凌晨图书就算正式推出了——发现、分享、创造，凌晨图书，寻求世间大美。如何，这个宗旨不错吧？我可是想了大半年才在敲击键盘的瞬间明白了我要做的事情的意义，就是和你们一起发现美、分享美、创造美，自然之美、文字之美、幻想之美！

至于你惦记的生铁老爷，他老人家最近微博上晒了张照片，胖了也深沉了（他本来就很深沉啊！），冰河评价：越来越有成功人士的范儿了！搞摇滚的最后都这样！另一位DarkMorpheus则说：生铁老爷瞬间侦查员附体！（这个是什么典故你知道吗？告诉我有奖哦！）

最近看了一个视频，好温暖，是歌曲《Marry You》的真人MV，哦，我说错了，不是那种为了宣传歌曲而录制的MV，而是用这首歌真实求婚的现场MV：一位波特兰人跟他女友求婚，他让女友坐在车后面，带上耳机，说要让她听首歌。歌曲开始后，亲朋好友逐渐跟着移动的车后出现在女友的面前（没能来的通过电脑出现了），他们一起表演了一场假唱，帮这位男孩求婚。我以后求婚就用这个创意了，太感人了，一定能求婚成功啊！ **浙江 Grety**

林晓：那你可要注意，排练时候得瞒着你的Lover，因为，我觉得这个求婚仪式排练了好久，他们要对口型对节奏，没有导演是不可能的！不过，我也很喜欢这个视频，那种喜悦和友爱衬托下的未来，谁都舍不得不要啊！我们似乎就很少这种创意，等等，前几天好像有个类似的求婚在商场里……而且媒体关注的似乎也是求婚者花了多少钱！同学们，再现代化的技术手段，再先进的电脑应用，再逼真的游戏，都不能制造出真人体会的乐趣啊！

这两天心血来潮，把前几代《古墓丽影》游戏拖出来玩，还是不错的游戏。虽然同名电影卖得不怎样，但仅凭安吉丽娜·朱莉的长腿打斗，感觉就已经赚回投资。最近，《古墓丽影》又有游戏新作要的上市了，感觉好莱坞不会失去那么好的赚钱机会，肯定会有电影同步上映！只不过游戏翻拍电影成功的很少。我真有点害怕，不是安吉丽娜·朱莉的劳拉·克劳馥还会那么有观赏性吗？ **云南 姜兰**

林晓：我真没觉得安吉丽娜·朱莉有什么出色的演技，她演的电影似乎也没有几部叫好又叫座的。当然，我好像偏激了些，这姑娘经营起自己的家庭还是很有特色的，只是她和布拉德·皮特上杂志的报道似乎比她的影讯都要多。不过这次的《古墓丽影》，游戏公司不仅只是提供游戏翻拍电影授权，还要插手电影拍摄事宜。

快评



看到大软上专题：《一曲名为魔兽争霸的青春之歌》，莫名地流下了眼泪，我喜欢我们的“不务正业”，我喜欢我们所热衷的一切。我们的游戏，我们的时代，我们的欢笑与泪水，我们的合作与拼杀。未来也许我们真的会变得世俗，到那时候再与昔人缅怀下青春吧。**网友 VeRsus小煜**

Joker：这期专题Joker在做的时候也十分感伤，因为“魔兽”真的是我们一段不舍的电竞回忆！你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143；也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。





图1：2000年高庆生社长为“大众软件奖”获奖读者颁奖

图2：2005年，《大众软件》10周年，高社长最后一次在年终总结会上讲话

图3：2005年，《大众软件》10周年200期上高社长的一篇半文章

幕后英雄

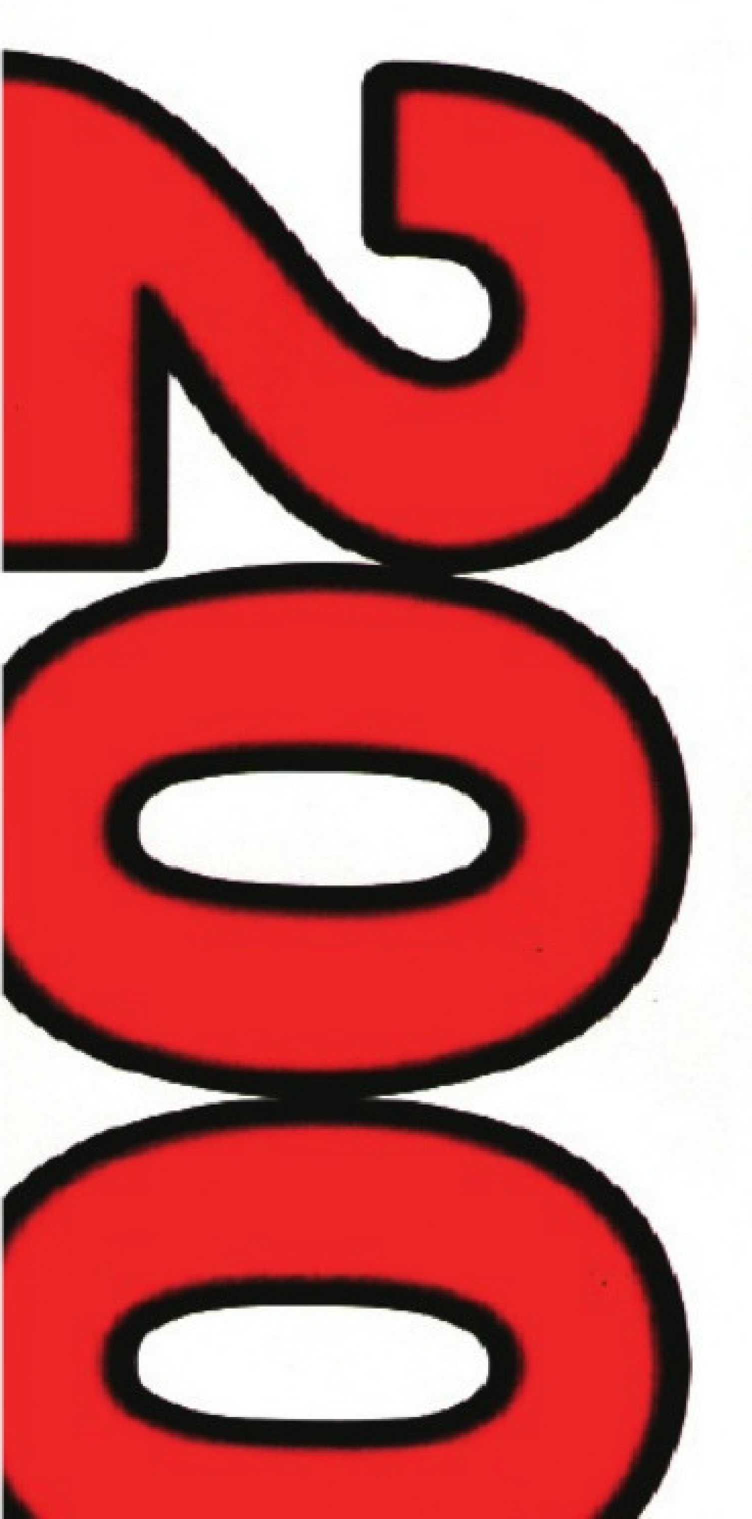
在《大众软件》的发展历程中，有这样一个人，从创刊伊始就是杂志社的副社长，以后更历任社长、总编辑、名誉社长等职，而他却并不为读者所注意，一直默默无闻。但从月刊到半月刊，从法华寺到定慧寺，从文字质量到选题把握都一直指导着我们，关心着我们，这就是我们刚刚过世的高庆生老社长。

高社长在杂志上留下的笔墨并不太多，以至于我们寻找了他在任10年间的所有杂志，才发现了一篇半文章，都是刊发在2005年《大众软件》10周年第200期上。一篇是当时每期由执行主编所写的编辑部报告，为了表示庆祝由高社长亲自操刀，另外半篇则是内文中《杂志背后的故事——我们的十年亲历记》中打头的第一篇。“再回首”——不想一语成谶，7年后再回首恍然如梦。

尤记得高社长在临退休前还一再嘱托，面对市场竞争和网络冲击，在注重选题策划的同时，一定不要忘记我们作为科技期刊要扎实严谨，如今每每想来都仍觉惭愧。

我们将悲情的怀念寄予在追思中前行：“人生有情泪沾臆，江水江花岂终极”。

谨以此图文表达我们的追思。



③ 编辑部报告

雄关漫道真如铁
而今迈步从头越

时光荏苒，一转眼，10年光阴就这样过去。无论是作为一个人的成长，还是对于一本刊物的发展，10年都不是一个很短的时间。10年前，光存储、互联网、3G……这些名词都还离我们的生活很遥远，而今天，它们几乎已经成为或即将成为我们日常生活不可分割的组成部分；而如果我拿起第1期《大众软件》和第100期《大众软件》这两本杂志给一个从不相识的朋友来看，对方恐怕也很难相信它们是同一本刊物；而如果您能亲自莅临我们的杂志社，看到我们由上百人组成的团队，也很难想象，它初创时成员只有四个人吧。

这就是时间的力量。

回首往事，自1995年8月创刊起，《大众软件》这本并不算厚的16开杂志，的确为我们留下了太多的记忆，而在这些记忆中，受到鼓励的欣喜和获得成绩的快慰湮没了我们付出时的一点点辛劳。这种欣喜和快慰，要归功于国家新闻出版总署、中国科学技术协会、中国科学技术情报学会等各级领导一直以来对我们的关心和支持，还要归功于与我们风雨同舟、荣辱与共的合作伙伴，更要归功于我们数以百万计的、最最可爱的广大读者。

《大众软件》自创刊时起，就始终本着为实现“普及我国软件科学知识，提高全民族计算机水平”这一远大的目标而付出着自己平凡而不敢丝毫懈怠的努力。虽然我们做的是一些平凡的工作，但我们知道，不积跬步，无以至千里；不积小流，无以成江海。

10年，说起来很长，而又实在很短。时间能给予我们的另一种力量，那就是通过《大众软件》的奋斗证明了，只要我们努力，10年时间足够创造一个辉煌。

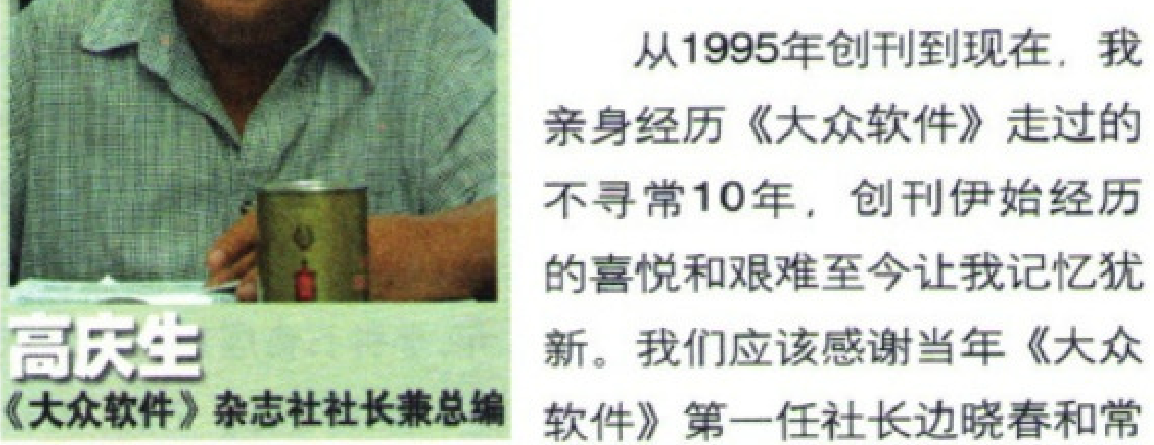
而对于我们的每一位员工来说，10年并不是一个里程碑，它只是我们发展道路上的一个坚实脚印。大众软件全体员工将不会辜负各级领导的关怀、不会辜负“双效”期刊的荣誉、不会辜负读者对我们的信任，继续以“认真、诚信、协作、超越”的社训为指导，为中国IT产业的发展，为中国高新科技知识的普及做出更大的贡献。我们决不停止自己前进的脚步！

《大众软件》杂志社社长兼总编



再回首





“希望各界人士能与《大众软件》一同走好未来之路，为中国IT业的发展做出更大的贡献！”

从1995年创刊到现在，我亲身经历《大众软件》走过的不寻常10年，创刊伊始经历的喜悦和艰难至今让我记忆犹新。我们应该感谢当年《大众软件》第一任社长边晓春和常务副社长刘贫和，他们在创办之初最困难的时期为杂志投入了太多的精力。我记得当时个人电脑还不普及，具备专业知识的编辑和记者也很少。在崇文门的半地下室里，刘贫和先生同时扮演着社领导、文章作者和编辑的角色，一边管理社务，一边写文章，一边还要负责校对、排版等工作，硬是带领大软度过了那个最困难的时期。尽管后来经历了盗版风波等一系列事件，但只要看看我们现在兵强马壮、吃苦耐劳的编辑和记者队伍，凭借我们通力协作的团队精神，我就相信没有什么难关是闯不过的！今天，每当我看到书摊上刚上市的《大众软件》被一抢而空，看到《大众软件》能让越来越多的读者受益，我就由衷地感到高兴！《大众软件》走过的风雨10年中，离不开各级领导的关怀、读者的喜爱和企业的支持。我相信，今后《大众软件》的质量会越来越高，内容会与时俱进，越来越贴近读者的阅读需求，与业界的关系会越来越紧密。《大众软件》连着你、我、他，希望都来支持她。

热门游戏TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	仙剑奇侠传五前传	2732
2	仙剑奇侠传五	2709
3	古墓丽影	2691
4	鬼泣	2630
5	孤岛惊魂3	2574
6	刺客信条3	2431
7	雨血前传——蜃楼	2221
8	死亡空间3	2085
9	杀手——赦免	1977
10	皇牌空战7——突击地平线	1802

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年3月

编辑点评：在系列好评新作的强势带领下，“仙剑”顺利包揽了本期榜单状元与榜眼的名额；脱胎换骨新上市的《古墓丽影》虽然在部分细节存在些许小问题，但整体素质依然得到了许多玩家的肯定，算是给劳拉的回归之旅打下了不错的基础。

《大众软件》网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	英雄联盟	2498
2	坦克世界	2375
3	魔兽世界	2351
4	穿越火线	2282
5	剑侠情缘网络版	2216
6	斗战神	2104
7	时空裂痕	1938
8	龙之谷	1845
9	九阴真经	1791
10	DOTA2	1672

数据来源：《大众软件》读者投票·2013年3月

编辑点评：“皇帝轮流做，今天到我家”——这句话概括本期的榜单无疑再合适不过。寒假结束后，以《英雄联盟》为代表的“短平快”网游再次占据了榜单的优势位置，至于以《魔兽世界》为代表的MMORPG，估计等到下次长假才会重归榜首。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	武装突袭3（测试版）	Arma III Alpha
2	古墓丽影	Tomb Raider
3	文明5——黄金版	Civilization V: Gold Edition
4	生化奇兵——无限	BioShock Infinite
5	武装突袭2——完整版	Arma II: Complete Collection
6	马克思·佩恩3	Max Payne 3
7	武装突袭2——联合行动	Arma II: Combined Operations
8	海岛大亨4——合集	Tropico 4 Collector's Bundle
9	上古卷轴5——天际	The Elder Scrolls V: Skyrim
10	帝国时代2——高清版	Age of Empires II HD Edition

数据来源：Steam·2013年3月10日

编辑点评：显而易见，“武装突袭”系列是本期Steam单周销售榜最大的赢家，系列最新作刚刚开始测试就被狂热的军迷顶上了销量榜的榜首，前作游戏也连带着一起进入了TOP10——考虑到那个著名的“间谍门”新闻，这种成绩倒也是合情合理。

韩国网络游戏单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	英雄联盟	AOS
2	突袭OL	FPS
3	天堂	MMORPG
4	剑灵	MMORPG
5	FIFA OL3	体育——足球
6	上古世纪	MMORPG
7	永恒之塔	MMORPG
8	疾风之刃	MMORPG
9	DNF	MMORPG
10	暗黑破坏神3	ARPG

数据来源：Gamenote·2013年3月11日

编辑点评：和每期都存在惊喜与变数的Steam销售排行榜相比，统计周期同为单周的韩国网络游戏排行榜明显缺乏波澜——冠亚军依然是《英雄联盟》和《突袭OL》，至于其它熟面孔……好吧，《暗黑破坏神3》依然在前10名之内，差堪告慰。

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	神庙逃亡——魔境仙踪	愤怒的小鸟
2	王者印记典藏版	极品飞车——最高通缉
3	我叫MT Online	Link up: Rainbow
4	逆转达人	水果派对——社交网游
5	海贼时代	Kung Pow Granny Seasons
6	石器时代抢鲜版	Find Something—where is my goal!
7	大航海OL	卧龙传——回到三国
8	零号战机	大话至尊宝
9	水果忍者	神将传奇OL
10	Asphalt 7：Heat	商业人生

数据来源：AppAnnie·2013年3月11日

编辑点评：对于iOS平台来说，“限免”无疑是可以在短期内有效提升排名的直接手段之一，《愤怒的小鸟》再次登顶有力地证明了这项理论的可靠性。《神庙逃亡——魔境仙踪》虽属换汤不换药之作，但游戏素质依然出色，值得尝试。

国内Android应用排行榜——游戏类		
排名	下载量最高游戏	热门游戏
1	神庙逃亡2	找你妹
2	找你妹	神庙逃亡——魔境仙踪
3	水果忍者	保卫萝卜
4	捕鱼达人	小小帝国
5	神庙逃亡	智取坚果
6	植物大战僵尸	合战忍者村
7	保卫萝卜	布丁怪兽
8	智取坚果	勇敢向前冲
9	神庙逃亡——魔境仙踪	地铁狂奔
10	单机斗地主	糖果粉碎传奇

数据来源：Appchina应用汇（www.appchina.com）·2013年3月

编辑点评：在《保卫萝卜》和《找你妹》红极一时、《智取坚果 》令人惊艳之际，《神庙逃亡——魔境仙踪》横空出世。这款游戏是迪斯尼和Imangi工作室联合推出的经典跑酷游戏，是自《勇气》之后再次和动画电影合作的造势作品。P